

TILT D'OR : LES 10 MEILLEURS JEUX DE NOEL P. 22
PC
AMIGA
ST
MAC
A1200
CD-I
FALCON
CD-ROM
3DO
TILT
TILT
ULTIME... UN POINT C'EST TOUT
SPECIAL NOEL
GAGNEZ
UN SUPER PACK SB16 PREMIUM 500 AVEC CD-ROM, SOUNDBLASTER 16 ASP, ENCEINTES ET NOMBREUX CD P. 103
BIOFORGE
LE CHOC 94 D'ORIGIN
DIX FOIS PLUS FORT QU'ALONE IN THE DARK ! P.16
TFX
MEILLEUR SIMULATEUR DE COMBAT P. 74
GAGNEZ
UN LECTEUR DE LASER-DISC ET LA TRILOGIE STAR WARS® P. 152
GAGNEZ
100 FLIGHT SIMULATOR V OFFERTS PAR MICROSOFT P. 138
REBEL ASSAULT
LA GUERRE DES ETOILES ENFIN SUR CD ! P. 108
GRATUIT
3 DISQUETTES PAGE 166
MC MAX (PC)
CYBERPUNKS (AMIGA)
OXYD MAGNUM (ST)
PAINTBOX :
LA CREATION GRAPHIQUE EST DE RETOUR P. 72
ALIEN BREED II
LE NOUVEAU CHEF-D'ŒUVRE DE TEAM 17 P. 86
INDY CAR RACING LE SUCESSEUR DE F1 GRAND PRIX P.106
IN EXTREMIS MEILLEUR QUE WOLFENSTEIN 3D ! P.104
L 2207 - 121 - 32,00 F
N° 121 DÉCEMBRE 1993-32 F.MAROC : 50 DH. BELGIQUE : 210 FB. SUISSE : 9 FS. ITALIE : 9000 L. ESPAGNE : 850 PTAS. CANADA : 9,95 $C. ISSN 073-6968

TIME ELAPSED 2:21

SCORE 223 675

So

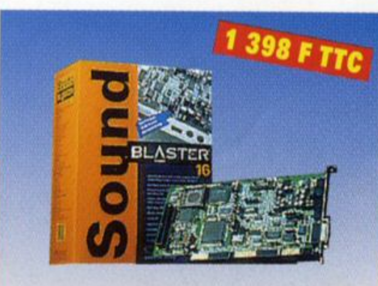
s



Sound Blaster 2.0
C'est la carte audio de base.
Si tu l'as pas, tu meurs !
Compatible avec des milliers de logiciels : jeux, musique, éducation et multimédia.
A avoir absolument pour détonner à plein tube... Version française.



Sound Blaster Pro
Ton PC explose avec la carte audio stéréo 8 bits Sound Blaster Pro 100% compatible avec la Sound Blaster de base.
Version française.



Sound Blaster 16 Basic
Tu parles... ça marche! La qualité du son CD, ce n'est qu'un début : tu peux lui ajouter le circuit Advanced Signal Processor (460 F TTC) et l'expandeur MIDI Wave Blaster (1 739 F TTC). Géant !
Version française.

Que
und Blaster
oit avec toi...





Sound Blaster CD - Discovery
La totale ! Avec la carte Sound Blaster Pro, un lecteur de CD-ROM double vitesse multi-session et une sélection des meilleurs CD, ton ordinateur muet devient une vraie station multimédia. Qu'est-ce que tu attends ? Version française.

Je souhaite en savoir plus sur la gamme Sound Blaster.

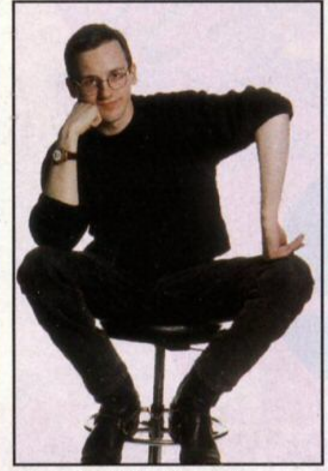
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
CP : .... Ville : ....
Tél. : ....

Je suis interessé par : ☐ Sound Blaster 2.0 ☐ Sound Blaster Pro
☐ Sound Blaster 16 Basic ☐ Sound Blaster CD - Discovery

Si tu possèdes déja un produit Creative, merci d'indiquer ton nom :
....

A renvoyer à Creative Labs - 5, Parc Club Ariane - 78284 Guyancourt Cedex
Retourner une enveloppe correctement affranchie

EDITO



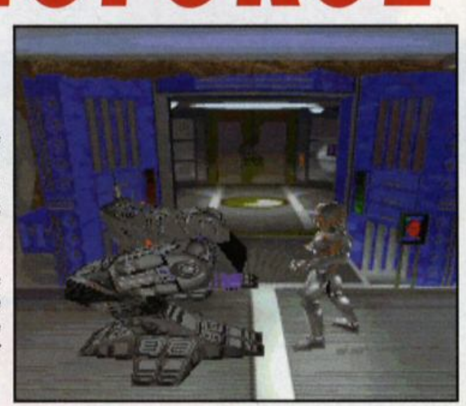
C'est déjà décembre ! Le dernier mois de l'année, le mois du froid, de la neige et des jours qui raccourcissent... Mais qu'est-ce-que je raconte là ? Décembre, c'est le mois des vacances, du Père Noël et des cadeaux ! Et, croyez-moi, cette année, nous sommes gâtés. On assiste à une véritable avalanche de softs tous plus meilleurs les uns que les autres (à tel point qu'on a eu un mal fou à tous les faire entrer dans nos pages). Vous hésitez à choisir tel ou tel titre ? Vous aimeriez connaître les valeurs sûres de l'année ? Je vous invite à découvrir les Tilt d'Or des dix meilleurs jeux de l'année élus par la rédaction.
A ce propos, j'espère que vous avez assisté à la remise des T.O durant la Nuit des Jeux Vidéo, vendredi 26 novembre sur France 3, ça valait le détour ! Enfin, pour être sûr que la hotte de Petit Papa Noël (le vrai, pas le chien des Simpsons !) ait quelque chose pour vous, nous vous avons concocté trois concours dotés de prix pour le moins sympathiques. Alors, heureux ? (ceux qui répondent «Non !» peuvent toujours écrire à : Tilt - «J'suis pas heureux» - 9-13 rue du colonel Avia - 75754 Paris Cedex 15).
Je ne m'en irai pas sans avoir sacrifié à la tradition en vous souhaitant à tous un tonitruant «Joyeux Noël !» de la part de toute l'équipe.
Et que le Mauve soit avec vous !

Dogue de Mauve

SOMMAIRE

BIOFORGE

LE CHOC 94 D'ORIGIN : DIX FOIS PLUS FORT QU'ALONE IN THE DARK



Dogue de Mauve s'est rué comme un fou chez Origin pour vous rapporter en avant-première toutes les images de leur premier film interactif, BioForge. Utilisant un principe semblable à Alone in the Dark, BioForge semble cependant bien parti pour aller beaucoup plus loin.



ORIGIN : REPORTAGE



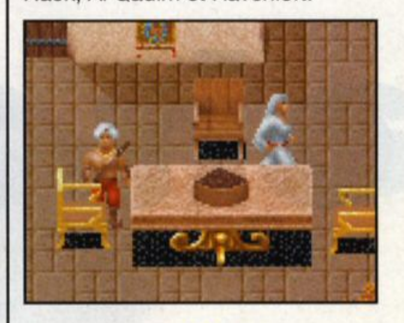
Doguy s'est rendu à Austin, au Texas, ville illuminée par la présence d'Origin, l'éditeur de jeux américain le plus vendu en Europe et il a pu découvrir leurs nouveaux produits et s'entretenir avec les créateurs les plus prestigieux de la planète (NDDdM : eh, n'oublie pas de dire que je suis monté dans une Lamborghini Diablo !!!).

GRATUIT 3 DISQUETTES VOIR P. 166

MC MAX (PC)
CYBERPUNKS (AMIGA)
OXYD MAGNUM (ST)

SSI : TOUTES LES NOUVEAUTES P. 36 À 52

Après l'excellent Dark Sun, SSI continue le développement de sa ligne basée sur Advanced Dungeons & Dragons. Découvrez avec nous Dark Legends, Dungeon Hack, Al Qadim et Ravenloft.





TILT D'OR 22
LES DIX MEILLEURS JEUX DE NOEL

Ça s'est passé dans le prestigieux amphithéâtre de la Sorbonne et France 3 l'a retransmis lors de la Nuit des jeux Vidéo. La rédaction au grand complet a remis les Tilt d'Or aux dix meilleurs jeux de l'année. Si le Père Noël n'est pas une ordure, envoyez-lui la liste des nominés pour vos petits cadeaux de fin d'année...

NEWS 58

THIERRY PROTO : LE GENIE DE LA DEMO P. 70

Découvrez les dernières créations animées de Thierry Proto, que certains surnomment déjà le génie de la démo.
Il a réalisé pour nous la démo MC MAX.

PAINT BOX 72

LA CREATION GRAPHIQUE EST DE RETOUR

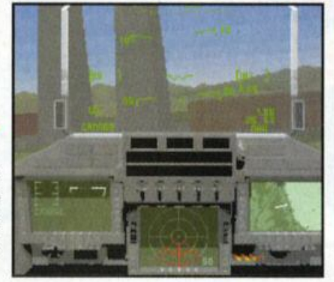
Vos plus belles images sont de retour dans Tilt. Vous vous sentez l'âme d'un artiste ou, en tout cas, d'un graphiste ? Alors, n'hésitez pas, envoyez-nous vos œuvres !

TESTS 74



TFX

LE MEILLEUR SIMULATEUR DE COMBAT



Les auteurs d'Epic sont de retour avec un incroyable simulateur de vol et de combat aérien : TFX. Que vous soyez novice ou spécialiste, ce jeu vous emmenera au septième ciel !

ALIEN BREED II

LE NOUVEAU CHEF-D'ŒUVRE DE TEAM 17 P. 86

Ils sont retour... sur Amiga ! Que tous les fans d'Alien Breed se réjouissent, la suite vient de débarquer sur Amiga. Plus beau, plus grand, mieux dosé : Alien Breed II est un petit chef-d'œuvre du jeu d'action.

IN EXTREMIS
MEILLEUR QUE WOLFENSTEIN 3D ! P. 104

In Extremis est le dernier titre de chez Delphine, un jeu en 3D qui vous plonge dans une atmosphère angoissante digne d'Alien et s'offre même le luxe de dépasser Wolfenstein 3D, la référence du genre.

INDY CAR RACING
LE SUCCESSEUR DE F1 GRAND PRIX P. 106

Cela faisait longtemps qu'on attendait la nouvelle course de voitures des auteurs d'Indianapolis 500. Avec Indy Car Racing, les as du pilotage vont être comblés !

REBEL ASSAULT

LA GUERRE DES ETOILES ENFIN SUR CD P. 108

Avec Rebel Assault, les fans de Star Wars que nous sommes, sont aux anges et tous les Luke Skywalker en herbe vont se sentir pousser des ailes. Rebel Assault est l'un des premiers jeux conçu uniquement pour le CD-ROM et ça se voit !

AVENTURE 132

ALONE IN THE DARK 2

La suite du mythique Alone in the Dark est enfin sorti en France. Plus beau, plus grand, plus difficile aussi, ce second volet a-t-il hérité du génie de son aîné ?

DRACULA UNLEASHED P. 136

Votre sang n'a fait qu'un tour devant le Dracula de Coppola ? Alors, Dracula Unleashed devrait vous le glacer. Enquête, vidéos et ambiance gothique font bon ménage dans ce jeu CD-ROM.

MESSAGE IN A BOTTLE 140



SERPENT ISLE

LA SOLUTION DETAILLEE (2EME PARTIE)

Découvrez la suite des aventures de l'Avatar dans Serpent Isle.

S.O.S P. 148

FORUM 154

Une sélection des vos lettres les plus passionnantes, délirantes, fascinantes, alarmantes, menaçantes, émouvantes, galettes de Nantes...

ET AUSSI... 158

PETITES ANNONCES P. 158

Pour tout vendre, acheter et échanger (ou offrir votre C64 à Dogue de Mauve !).

INDEX P. 164

Pour retrouver un jeu dans les anciens numéros de Tilt.`

HOTLINE-DISQUETTE P. 166

Commandez la disquette de votre choix et appelez Fangor pour vos problèmes de jeux.

BAREME P. 168

Les détails de notre système de notation.

SORTIES DU MOIS P. 169

... chez votre revendeur.

PROCHAIN NUMERO P. 170

Ou comment *Tilt* va commencer l'année 94.





INDEX DES JEUX

1993

L'année LucasArts™

SAM & MAX HIT THE ROAD™

Une nouvelle aventure LucasArts tirée de la BD de Steve Purcell!

Vous jouez le rôle de Sam, un chien détective privé, accompagné de son acolyte Max, un lapin fauteur de trouble. Partez à la recherche de Bruno-le-Bigfoot à travers les Etats-Unis. Plusieurs innovations figurent dans Sam & Max Hit the Road™ : des graphismes plein écran et un sytème d'icônes pour gérer vos actions.

SAM & MAX HIT the ROAD

Bientôt sur votre PC, version française intégrale







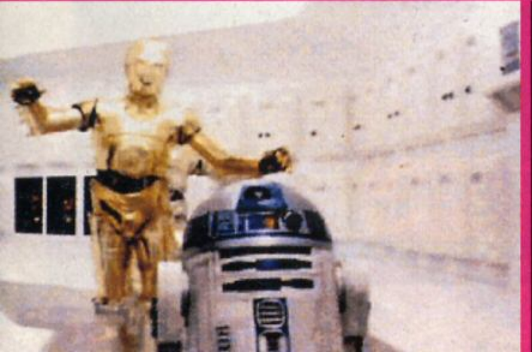
1993
L'année LucasArts™

STAR WARS®
REBEL ASSAULT™

REBEL ASSAULT™
Revivez la Guerre des Etoiles sur CD-ROM PC !
Pilotez des T16 Skyhopper, un snowspeeder, des starfighters X-Wing et A-Wing au cours de 15 niveaux palpitants et extrêmement variés. Votre courage de pilote de l'alliance Rebelle sera mis à rude épreuve.
Rebel Assault tire pleinement profit des capacités du CD-ROM: graphismes en 3D tout au long du jeu, passages du film La Guerre des Etoiles entièrement digitalisés et pour couronner le tout, des voix digitalisées et la musique du film sont intégrés au jeu.

Disponible sur CD-ROM PC

Distribué par:
UBI SOFT
Entertainment Software
28, Rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous bois







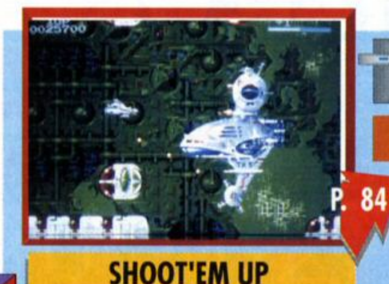




ACES OVER EUROPE
SIERRA
P. 78
Voilà la suite du Tilt d'Or de la simulation de vol 1993 : Aces Over Europe est une excellente reconstitution des opérations aériennes alliées et de l'Axe lors des deux dernières années du conflit. Tout le professionnalisme de Dynamix dans ce hit.
SIMULATION DE VOL
PRIX : D



ALIEN BREED II
TEAM 17
P. 86
Ca vous dirait de revivre en "live" les scènes d'action du film Aliens ? De vous mettre dans la peau de Ripley, du sergent Hicks ou encore de Vasquez ? Si c'est le cas, alors à vos joysticks, car Team 17 va nous permettre de réaliser ce phantasme fou.
ACTION
PRIX : C



DISPOSABLE HERO
GREMLIN
P. 84
Avec Disposable Hero, Gremlin ne fait pas dans la dentelle. Des aliens baveux, des boss gigantesques et tout plein d'options : pas de doute, c'est bien un shoot'em up. Depuis Project-X, on n'avait pas vu d'aussi beau jeu de tir sur Amiga.
SHOOT'EM UP
PRIX : C



ALONE IN THE DARK 2
INFOGRAMES
P. 132
Vous tremblez encore de votre rencontre avec les Grands Anciens d'Alone in the Dark ? Continuez le cauchemar et entrez dans Hell's Kitchen, un manoir peuplé de fantômes de marins, afin de délivrer une fillette promise au sacrifice.
AVENYURE
PRIX : D



DRACULA UNLEASHED
ICOM/MINDSCAPE
P. 136
Les auteurs des trois Sherlock Holmes Consulting Detective CD-ROM récidivent avec un vrai film interactif. Les aventuriers en herbe pourront mettre leur sagacité à l'épreuve et frissonner d'effroi devant les agissements maléfiques du comte Dracula.
VIDEO INTERACTIVE
PRIX : E



CANNON FODDER
VIRGIN
P. 122
Ce jeu d'action est un bijou de réalisation. Je rassure ceux qui détestent les armes, il s'agit d'une guerre d'un genre particulier car les programmeurs ont ajouté une touche d'humour, made in England et totalement dévastateur.
ACTION
PRIX : C



FANTASY EMPIRES
SSI
P. 98
Disposer des licenses TSR (AD&D, D&D, etc.) est une chance que SSI semble vouloir mettre à profit. A côté des tonnes de jeux de rôles qui nous sont proposés sur cet univers, cet éditeur nous offre Fantasy Empires, un bon jeu de stratégie et de gestion.
STRATEGIE
PRIX : D



CHESS MASTER 4000 TURBO
MINDSCAPE
P. 80
De World Class Chess, jusqu'à Kasparov's Gambit, les programmes d'échecs se rapprochent toujours plus de la perfection. Cette version de Chessmaster ne faillit pas à la règle. Le programme est très fort et propose de très nombreuses options.
REFLEXION
PRIX : D

FRONTIER
GAMETEK
P. 126
Frontier est sans doute le jeu le plus vaste qui ait jamais été créé. Vous allez pouvoir explorer des milliers de planètes et décider librement de votre destin. Il aura fallu cinq ans de travail acharné pour mettre au point ce soft, digne successeur d'Elite
EXPLORATION SPATIALE
PRIX : D

DU MOIS

INDY CAR RACING

PAPYRUS/VIRGIN

P. 106

Réaliser une course de F1 haut de gamme quelques mois seulement après l'excellent Formula One Grand Prix de Microprose, il fallait l'oser. C'est pourtant ce qu'a fait l'équipe de Papyrus Publishing avec, somme toute, un succès certain.

SIMULATION DE COURSE

PRIX : D

FURY OF THE FURRIES



KALISTO

P. 124

Il y a eu les Lemmings, les Gobliiins et les Vikings. Voilà maintenant les Furries, de petites boules de poils qu'il vous faudra promener de tableau en tableau en utilisant les compétences de chacune. Un très bon jeu de réflexion testé par Noëlle.

PLATES-FORMES

PRIX : C

MORTAL KOMBAT



VIRGIN

P. 112

Les jeux de baston, les vrais, les purs et durs, musclés et tatoués comme des routiers étaient jusqu'à présent réservés aux consoles, mais Mortal Kombat, un des meilleurs jeux de baston qui soient, arrive sur PC et, croyez-moi, il va faire mal.

BEAT'EM ALL

PRIX : D

GENESIA



MICROIDS

P. 100

On vous l'avait promis, Genesia sort sur PC. Dans ce jeu de stratégie, vous dirigez un peuple de colons qui doivent s'installer et prospérer dans un monde vierge, puis récupérer sept gemmes qui leur permettront d'en devenir les maîtres.

STRATEGIE

PRIX : D

OM SUPER FOOTBALL



OCEAN

P. 90

Kick Off a longtemps régné en maître sur les simulations de football pour micro. Puis apparut Sensible Soccer, encore plus riche. OM Super Football n'est pas loin de détrôner une nouvelle fois le tenant du titre. Il est facile à maîtriser et très agréable.

SPORT

PRIX : C

GLOBDULE



PSYGNOSIS

P. 116

Si vous aimez les héros virils et musclés, passez votre chemin ! Globdule est mou et aurait même tendance à dégouliner de partout... Peu gâté par la nature, il est tout de même la vedette d'un des jeux de plates-formes les plus originaux.

PLATES-FORMES

PRIX : D

REBEL ASSAULT



LUCASARTS

P. 108

Avis à tous les Luke Skywalker en herbe : voici l'occasion rêvée de loger quelques tirs de laser bien placés entre les petits yeux méchants et glauques de l'infâme Dart Vader... enfin, si vous arrivez à survivre aux premières missions !

SHOOT'EM UP

PRIX : E

IN EXTREMIS



DELPHINE

P. 104

Vous connaissez Castle Wolfenstein 3D. Ce jeu a bouleversé le monde des jeux micro en offrant des animations époustouflantes. In Extremis, c'est un super-Wolfenstein 3D, auquel on a ajouté un zeste d'aventure et de réflexion.

ACTION

PRIX :D

TFX

OCEAN

P. 74

Les différentes previews de TFX laissaient présager un jeu excellent. Eh bien, nous nous sommes trompés ! TFX n'est pas excellent, il est tout simplement grandiose, fabuleux, génial et, en un mot, indispensable.

SIMULATEUR DE VOL

PRIX : E

TROMBINOSCOPE

CHANTAGES, MENACES, TRACTATIONS SECRÈTES, COUPS DE TÉLÉPHONE ANONYMES, INTIMIDATION, COMPLOTS, HARCÈLEMENT SEXUEL, POTS DE VIN... DECOUVREZ LES DESSOUS DES TILT D'OR !



JEAN-MICHEL BLOTTIERE

Cette année encore, les discussions pour les Tilt d'Or ont été houleuses... Jean-Michel menait les débats de main de maître, tentant de nous influencer lâchement à coups de chocolats.
«Mais si, mais si, je t'assure : Return of the Mutant Tacos mérite largement le Tilt d'Or du meilleur soft gastronomique, et en plus l'attachée de presse a des jambes superbes ! Allez tiens, reprends un chocolat !». Heureusement, nous avons su rester fermes tout en mangeant les chocolats (on est des malins, nous !), préférant courageusement la crise de foie à la crise de conscience. Quel professionnalisme !

MORGAN FEROYD



Morgan et Marc ont été très clairs. «Si Day of The Tentacle n'est pas nominé dans toutes les catégories, nous nous immolerons au Nutella» On n'en attendait pas moins de la part des fondateurs de l'Ordre de la grande tentacule cosmique ! Devant le refus des autorités, Morgan a finalement décidé de partir en exil. Il vivra désormais à Los Angeles (et ça, c'est pas des blagues) où il officiera comme correspondant permanent de Tilt aux USA. L'animal étant parti sans le moindre entraînement commando, on frémit en songeant à ces contrées sauvages et lointaines où il devra apprendre à survivre au milieu des tremblements de terre et des tribus de rappers hostiles. Bonne chance Jim !

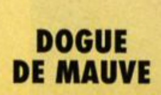
JACQUES HARBONN

Pour décerner le Tilt d'Or du meilleur jeu CD, c'est Jacques qui avait tout organisé. Coiffé d'un magnifique turban orange, il nous fit tous asseoir autour d'un guéridon sur lequel étaient disposées les boîtes des trois jeux nominés. Tandis que nous joignions nos mains, le guéridon fut soudain agité de spasmes qui envoyèrent valser deux des boîtes sur le sol, laissant The 7th Guest seul au milieu de la table. Tout le monde a bien vu que Jacques tapait frénétiquement le dessous de la table à coup de genoux et que The 7th Guest était collé à la Superglue, mais on lui pardonne... D'autant que l'ambiance lugubre de The 7th Guest méritait ce Tilt d'Or.

SERGE D.GRUN



«Comanche est au simulateur de vol, ce que Jordy est à la chanson de bon goût». C'est en ces termes que Serge a accueilli l'annonce de la victoire de Comanche dans la catégorie «meilleur jeu de simul'action», avant de se fâcher tout rouge. La suite reste encore assez confuse, mais il semblerait que l'animal se soit emparé d'un tabouret avec lequel il envisageait de réduire en bouillie tout ce qui passait à sa portée. Malgré ses menaces, le reste de l'équipe est restée sur ses positions (c'est-à-dire sur la corniche de l'immeuble, au cinquième étage, où tout le monde s'était réfugié pour attendre la fin de la grosse colère et l'arrivée des pompiers de Paris).



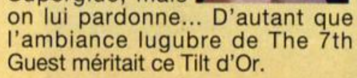
DOGUE DE MAUVE

Pour la catégorie du meilleur jeu de rôle, Doguy ne jurait que par Ultima VIII, qu'il était l'un des rares à avoir vu. Devant le scepticisme du reste de l'équipe (à par Marc Menier, fan inoxydable des Ultima), Doguy n'a pas hésité. Sans même prendre le temps de jeter une brosse à dents ou ses chaussons Jurassic Park dans une valise, il sautait dans le premier avion en partance pour le Texas afin de nous rapporter des preuves directement de chez Origin ! Epuisé par le décalage horaire et les Milk Shake à la banane, il revenait quelques jours plus tard... avec une mauvaise nouvelle : le jeu ne sortirait pas avant février. Sa conclusion ? Ultima VIII aura quand même son T.O... en 1994 !



MARC LACOMBE

Très éprouvé par le départ de son inséparable compère, ce bon vieux Morgan, Marc a préféré s'immoler au Nutella. Un acte de protestation qui consiste à s'enduire de pâte à tartiner arôme cacao en psalmodiant des chants rituels de l'Ordre où il est question du salut de l'Humanité par la destruction systématique de tous les 45 tours des Musclés (oui, je sais, au début nous aussi on trouvait ça bizarre, mais on s'y est fait !). Le bougre est sain (enfin ça, ça reste à voir !) et sauf, mais c'est une fois de plus la moquette qui a tout pris !



MARC MENIER



Au moment de l'élection du meilleur jeu d'action, Marc sortait tout juste d'une séance d'Alien Breed 2, en compagnie de Pascal, notre dessinateur maison, unique et préféré. Les muscles saillants, le front en sueur, la voix cassée à force de hurler «Attention, les v'la ! Non, pas par là, derrière toi... Argl ! », Marc a posé son M-16 et ses cartouchières sur le bureau de Jean-Michel et a dit : "Alien Breed 2 est le meilleur jeu d'action qu'on ait jamais vu sur micro, et celui qui prétendra le contraire aura affaire à moi !". Personne n'a osé le contredire (Jean-Michel a même dit : « De toute façon, il a raison !). Alors...



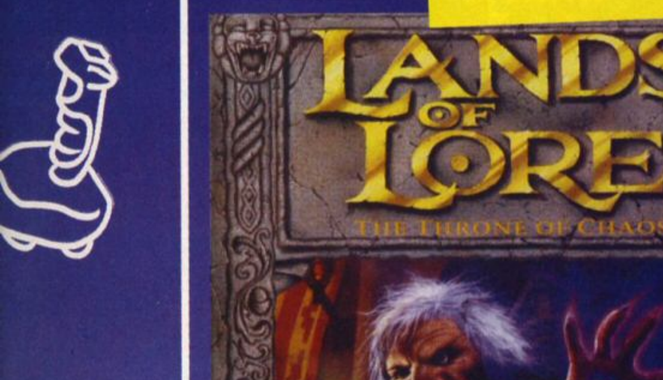
JEAN-LOUP JOVANOVIC

Le meilleur pilote de X-Wing de toute la galaxie a lui aussi été traumatisé par le fait que son soft favori puisse arriver derrière Comanche au classement. Après un moment d'abattement, il s'est ressaisi. Moins violent que Serge dans ses réactions, mais tout de même très en colère, Jean-Loup a tenté d'utiliser ses pouvoirs de Jedi pour lancer des éclairs bleutés sur les autres membres de la rédaction. Résultat : un bout de moquette cramé (encore !) et un timbre à 20 centimes qui traînait par là réduit en cendres (c'est déjà pas si mal !). Apparemment, le côté obscur de la Force n'est pas aussi efficace qu'on le dit !



CONFORAMA

Vous présente



LANDS OF LORE
Disponible sur IBM PC 3.5"
en version française









Le service

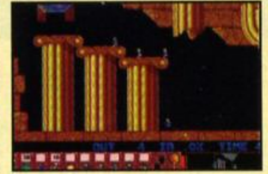
Indiana Jones is a registered trademark of LucasFilm Ltd. LucasFilm Games is a trademark of LucasArts Entertainment Company. Used under authorization. All rights reserved.
© PSYGNOSIS™ 1991 is a registered trademark of PSYGNOSIS Ltd.

FUN Radio
LA COMPIL MICRO 4
UBI SOFT Entertainment Software

Compilation FUN RADIO 4



INDIANA JONES®
and the FATE of ATLANTIS™ - the Action Game -

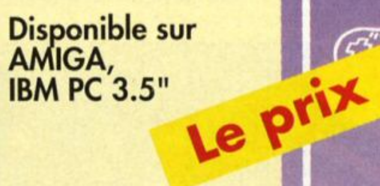


LEMMINGS



SUPERSKI 2

Disponible sur
AMIGA,
IBM PC 3.5"





FIRST SAMURAI



CRAZY CARS 3





PERRÉ-CONTACT

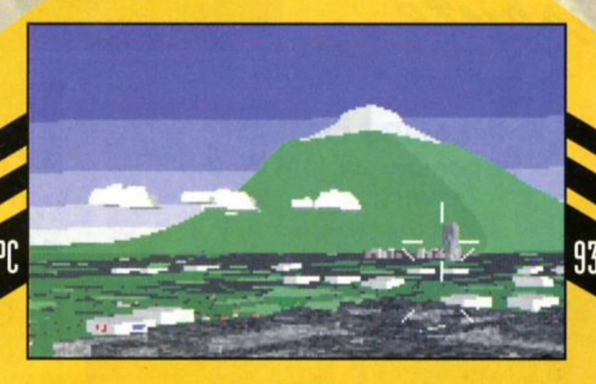
Consultez les horaires des magasins sur le 3615 CONFO





TOP

PC

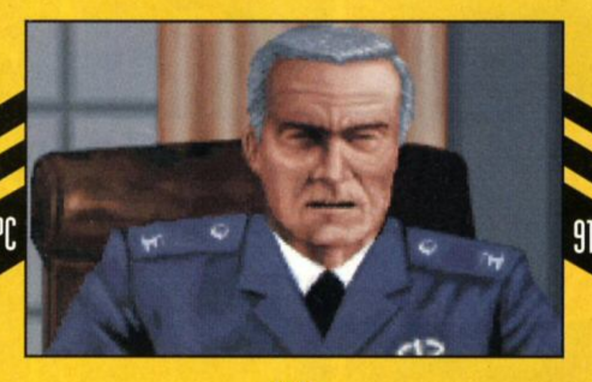


93 %

FRONTIER

Frontier est le digne successeur d'Elite ! Ce soft incroyable vous propose de bourlinguer à travers toute la galaxie et de choisir votre destinée. Le programme laisse une totale liberté d'action et comme il est possible d'explorer des milliards de planètes reconstituées en 3D, vous allez passer des nuits blanches devant l'écran de votre PC !

PC



91 %

TFX

TFX est un des meilleurs simulateurs de vol de l'année. Ses graphismes sont incroyablement détaillés et ses différents modes de jeu conviendront à tous. Que vous aimiez les simulations hyper pointues, ou que vous préfériez l'action pure et dure façon salle d'arcade, TFX est fait pour vous !

A1200

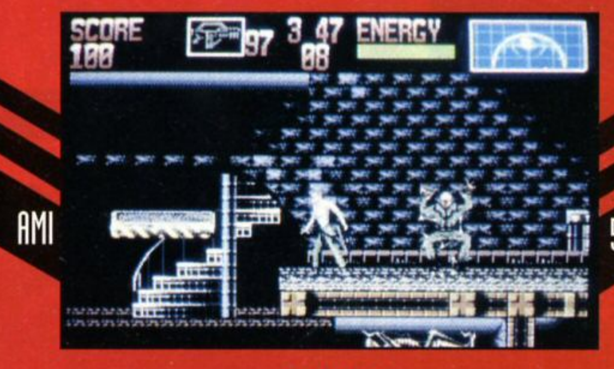


91 %

ALIEN BREED II

Encore plus beau, encore plus fort et encore plus passionnant que son prédécesseur, Alien Breed II va vous plonger en plein milieu d'une base infestée d'aliens affamés. Le soft exploite à merveille les capacités de l'Amiga 1200, et il est possible de jouer à deux ! Alors courez vite chercher un copain, vous allez vivre des moments inoubliables !

AMI



50 %

ALIEN 3

Les adaptations de films sont souvent assez quelconques. Alien 3 sur Amiga n'échappe pas à la règle. Sans être vraiment raté, ce soft est si banal dans sa réalisation qu'il n'arrive guère à retenir l'attention. Sigourney Weaver méritait mieux !

PC



55 %

SPEED RACER

Une course de voitures un peu dans le genre des *fous du volant* (vous vous souvenez de Satanas et Diabolo ?). L'idée est originale, mais la réalisation laisse vraiment à désirer. L'impression de vitesse est ratée et les véhicules sont tellement gros qu'ils occupent plus de la moitié de la route. Les courses sont lassantes et on s'ennuie très vite.

AMIGA



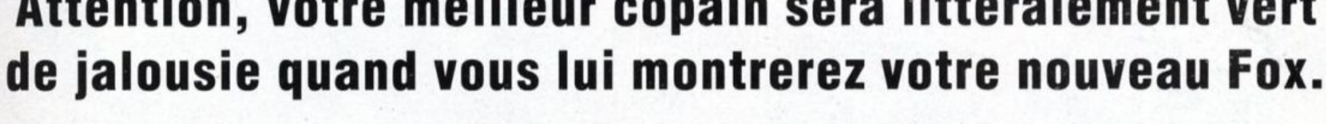
01 %

JORDY IN FLIGHT

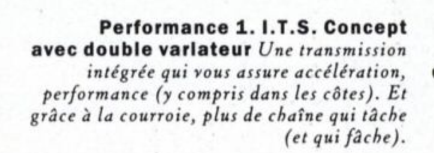
J'en ai rêvé, Zony l'a fait ! Ce tout nouvel éditeur Serbo-Croate vous offre la possibilité unique de balancer dans des paniers de basket l'insupportable petit nain braillard... Une idée géniale, qui défoule vraiment, mais la 3D est nulle et la musique reprend les principaux tubes de l'animal ("Dur, dur, d'être imbibé"...), ce qui rend le jeu insupportable. C'est pas une blague, ça ?



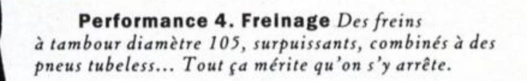




Attention, votre meilleur copain sera littéralement vert de jalousie quand vous lui montrerez votre nouveau Fox.



Performance 1. I.T.S. Concept avec double variateur *Une transmission intégrée qui vous assure accélération, performance (y compris dans les côtes). Et grâce à la courroie, plus de chaîne qui tâche (et qui fâche).*



Performance 4. Freinage *Des freins à tambour diamètre 105, surpuissants, combinés à des pneus tubeless... Tout ça mérite qu'on s'y arrête.*

Performance 2. Mono amortisseur hydraulique arrière *Tenue de route, confort, parce que rien ne sert de courir si on arrive mal en point.*

Performance 5. Graissage séparé* et démarreur électrique* *(* Uniquement sur Fox L). Après les émotions, un peu de repos. Vous n'avez plus à pousser ni à kicker (démarreur électrique). Vous pouvez vous arrêter dans la première station venue (graissage séparé).*

Performance 3. Moteur 3,5 CV refroidi par turbine *Plus de surchauffe. On peut avoir beaucoup de tempérament et garder son sang-froid.*

Bientôt on ne dira plus cyclomoteur, on dira le Fox.

PEUGEOT

Fox de Peugeot à partir de 7 680 F TTC. Modèle présenté Fox L 8 990 F TTC, 2e rétroviseur en option.

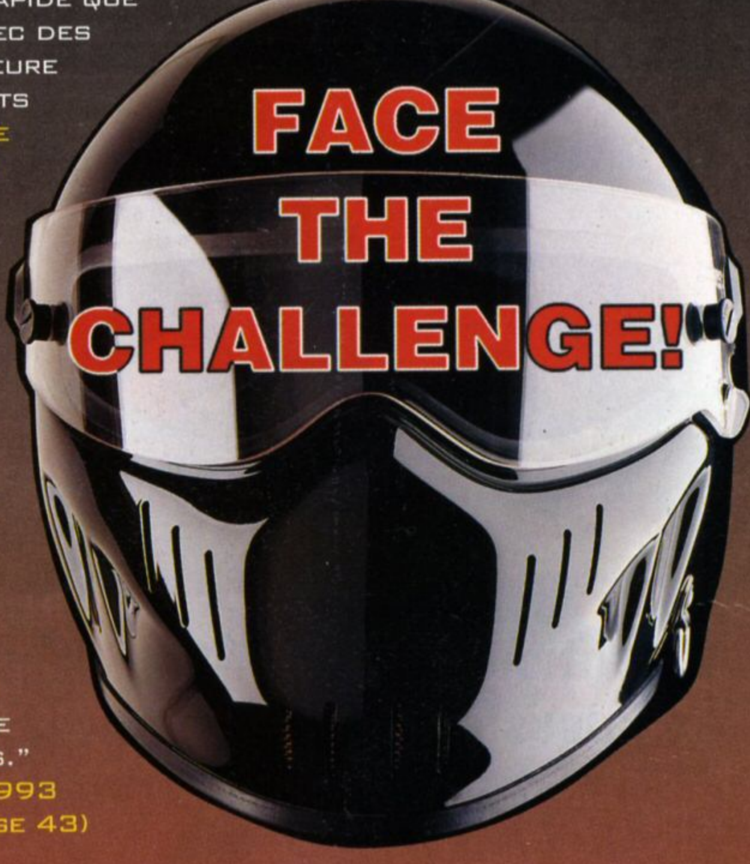
IndyCar Racing™

"L'animation est nettement plus rapide que Grand Prix de Microprose, avec des graphismes en 3D texturée de meilleure qualité que tous ses concurrents directs!" - Génération 4, Novembre 1993 (page 36)

"Incomparable... Hallucinant, grandiose, géant, fabuleux, d'enfer!" - Joystick, Décembre 1993 (page 111)

"IndyCar... ça s'annonce bien comme étant "le meilleur jeu de voiture du monde" - Joystick, Octobre 1993 (page 58)

"Le Comanche des simulateurs de F1! ... Aussi détaillé que F1 Grand Prix, mais deux ou trois fois plus rapide, IndyCar risque de faire l'effet d'une bombe dans le domaine des simulations de courses." - Tilt, Juillet/Août 1993 (page 43)





Bientot disponible sur IBM PC et compatibles



Papyrus

Découvrez les pistes du fabuleux circuit américain IndyCar: Michigan Int'l, Nazareth PA, Laguna Seca, Portland Int'l, Milwaukee, Louden NH, Toronto, Long Beach. Choisissez parmi les options de préparation comme le font les écuries actuelles. Prenez les mêmes décisions lors des courses. Développez votre habileté tout en admirant des graphismes sensationnels encore plus saisissants que ceux proposés par les précédentes simulations de courses.







BULLETIN REPONSE

A retourner, avant le 30.12.93 à "**INDY CAR RACING**", TILT, Editions Mondial, 9/13 rue du colonel Pierre Avia, Paris 75015

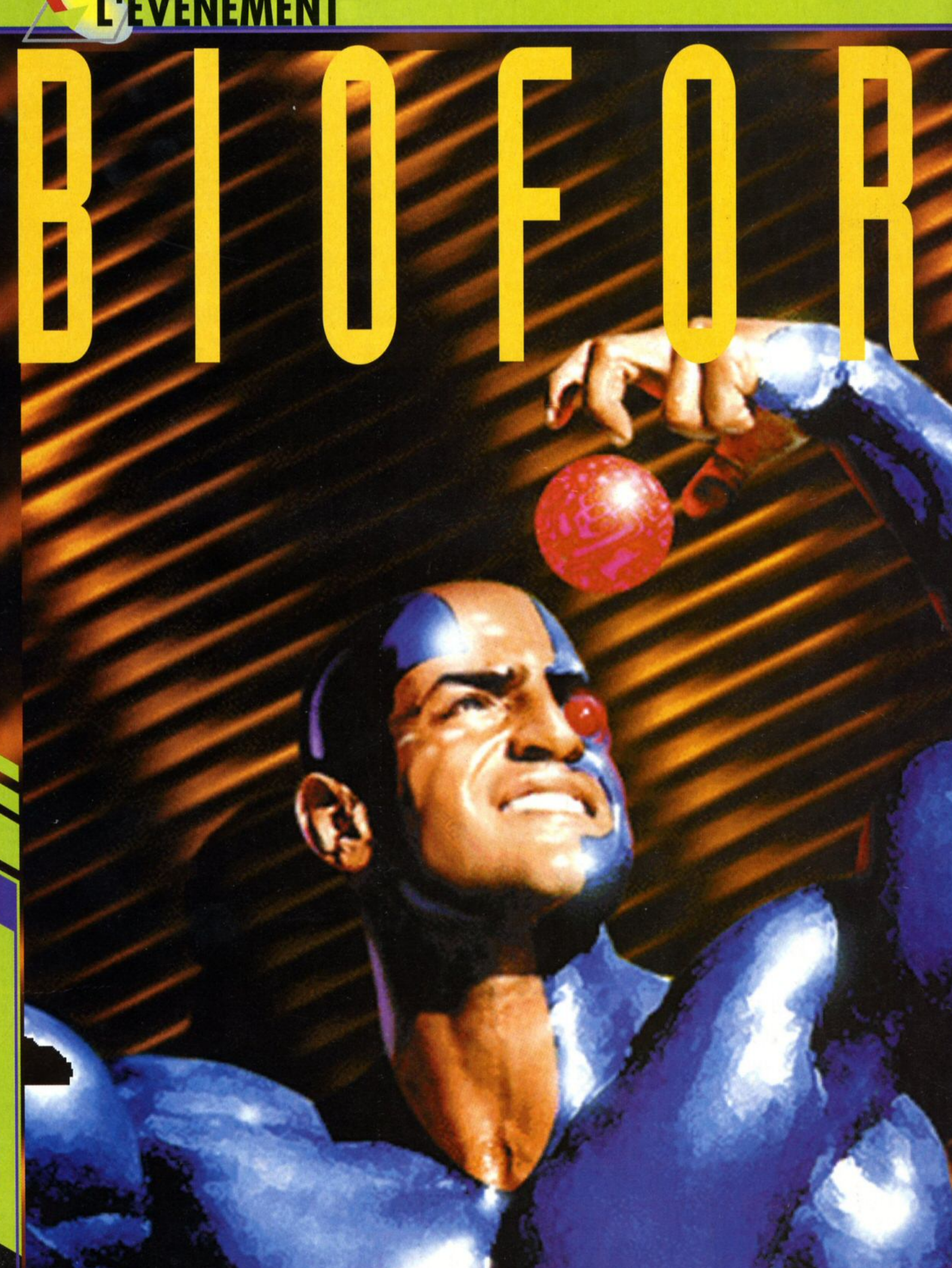
Je vous envoie ce coupon et j'espère bien gagner l'une des magnifiques démos de INDY CAR RACING pour mon PC.

NOM .... PRENOM ....

ADRESSE .... CODE POSTAL ....

VILLE .... PAYS ....

ORDINATEUR ....

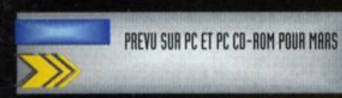

BIOFOR

GE

Depuis plusieurs mois déjà, Origin travaille dans le plus grand secret sur un nouveau projet. Son nom : IM-1 (Interactive Movie 1re génération). Son but : mettre en scène une série de softs qui exploitent à fond la 3D... Tilt a mené l'enquête : voici la preview explosive du premier titre de la série. BioForge est un véritable film interactif. Si ce n'est, bien sûr, qu'un premier coup d'essai, c'est aussi un coup de maître !



Vous êtes apparemment le seul être humain (et encore !) coincé dans ce complexe militaire habité par des robots. Attention, celui-ci n'est pas sans rappeler le ED-209 de Robocop... et il est tout aussi vindicatif !





Chez Origin, on ne lance pas un nouveau label à la légère. Ultima, Wing Commander, Strike Commander, autant de titres qui ont donné naissance à toute une ligne de jeux variés qui plongent le joueur dans un univers complexe et cohérent. Aujourd'hui, Origin crée sous l'étiquette d'Interactive Movie (film interactif) un nouvel ensemble de titres dont BioForge est le premier.
Le concept de BioForge est très proche de celui d'Alone in the Dark. Le personnage dirigé par le joueur évolue en 3D dans un monde vu à travers une multitude de caméras fixées un peu partout. L'ordinateur joue le metteur en scène en changeant de caméra pour suivre les mouvements du héros.
Si le concept rappelle le jeu d'Infogrames, la réalisation, elle, est différente. L'équipe de BioForge, dirigée par Ken Demarest et supervisée par Richard Garriott, s'est fixé pour tâche de réaliser une aventure visuellement réaliste. Toutes les technologies d'Origin ont été mises en œuvre pour y arriver. EOR, l'outil qui a également servi à créer Strike Commander, Pacific Strike et Warbirds, a été mis à

>>> SUITE EN PAGE20



Cela dit, vous êtes vous-même devenu un cyborg et vous n'avez pas spécialement envie de vous laisser marcher sur les pieds. Dans ce cas, peut-être aurez-vous envie d'engager l'affrontement.



Toutes les pièces de BioForge ne sont pas des cauchemars pour claustrophobes. Cet observatoire ouvert sur l'extérieur vous permettra de voir arriver un vaisseau de transport plein de gardes. Indice : ce canon, là, il pourrait servir, non ?



¡A moins que, courageux mais pas téméraire, vous choisissiez stratégiquement de vous écarter de son chemin et de le laisser vaquer à ses occupation de «gentil-robot-qui-garde-la-porte». Moi, c'est ce que je vous conseillerais !

GRAPHISMES PHOTOREALISTES, ANIMATION COULEE, BANDE-SON DIGITALE : BIOFORGE MERITERA SON APPELLATION DE FILM INTERACTIF




Vous voici dans une chambre cryogénique qui rappelera quelque chose aux amateurs de la trilogie Alien. Et, vous vous ressemblez à un cousin de Robocop.

Mais, qu'est-ce-que c'est que ce bruit ? On dirait que quelqu'un vient par ici. Vous vous mettez immédiatement en position de combat, prêt à recevoir l'intrus.

L'air semble onduler comme si quelque chose d'invisible approchait... Oui, il s'agit d'un garde doté d'une armure réfléchissante tout droit sortie du film Predator.



INTERVIEW
KEN DEMAREST
CHEF DE PROJET

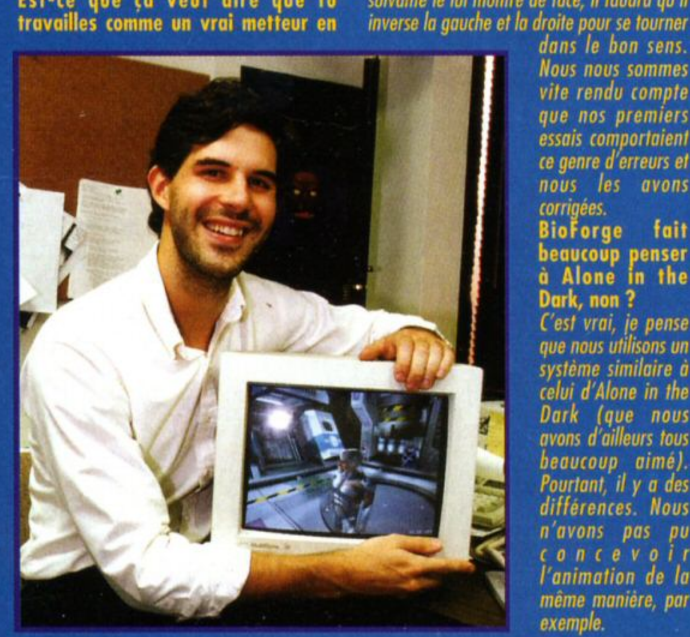
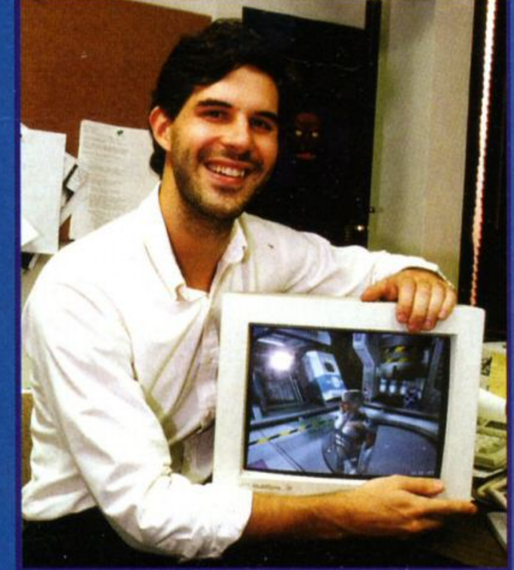
Tilt : Bonjour Ken. Tu es le chef de projet de BioForge. Depuis quand y travailles-tu ?

Ken Demarest : Cela fait à peu près six mois que le projet a été lancé. Nous avons passé beaucoup de temps à discuter avec Richard (Garriott) afin de définir les ingrédients nécessaire à la création d'un jeu qui mériterait son appellation de film interactif. Chaque créateur, chaque éditeur a un point de vue différent sur la question. Pour nous, cela passe par quelques règles fondamentales. Les graphismes et l'animation doivent être très réalistes, presque photographiques. L'action doit être dynamique (changements de caméra fréquent, séquences animées du genre «pendant ce temps-là...») et respecter les règles de bases de la mise en scène cinématographique.

Est-ce que ça veut dire que tu travailles comme un vrai metteur en scène ?

Tu ne crois pas si bien dire ! Au début du projet, nous avons suivi un séminaire sur les techniques cinématographiques où de grandes pointures de la photographie et de la mise en scène nous ont appris beaucoup de choses. Il est très facile, en utilisant mal les caméras, de dérouter le spectateur et le joueur encore plus. Par exemple, s'il voyait son personnage de dos et que lorsqu'il tourne au coin d'un couloir, la caméra suivante le lui montre de face, il faudra qu'il inverse la gauche et la droite pour se tourner dans le bon sens. Nous nous sommes vite rendu compte que nos premiers essais comportaient ce genre d'erreurs et nous les avons corrigées.

Voici le robot-médécin qui vous accueillera au début du jeu, prêt à vous renvoyer au lit avec pour argument une longue seringue hypodermique.

BioForge fait beaucoup penser à Alone in the Dark, non ?

C'est vrai, je pense que nous utilisons un système similaire à celui d'Alone in the Dark (que nous avons d'ailleurs tous beaucoup aimé). Pourtant, il y a des différences. Nous n'avons pas pu concevoir l'animation de la même manière, par exemple. Les personnages d'Alone sont des caricatures, leurs mouvements sont appuyés, exagérés. L'objectif, dans BioForge, est de les animer de manière réaliste.

Avez-vous fait appel à des techniques de rotoscoping comme dans Another World ou dans Flashback ?

Dans un premier temps, nous avons effectivement pensé utiliser ce principe. Nous avons créé pour EOR, notre outil de graphisme et d'animation, un module spécial qui permet de faire passer une vidéo dans un coin de l'écran pour exploiter les mouvements réels d'une personne filmée. Mais, finalement, il s'est révélé plus pratique de laisser les artistes travailler directement en 3D et recréer eux-mêmes les mouvements.

Si BioForge est un film interactif, est-ce qu'on peut encore envisager d'avoir des icônes ou du texte à l'écran ?

Non, absolument pas. Dans un film, tout est graphique, il n'y a de pas de symboles ou de texte pour vous dire ce qui se passe. Nous avons donc tenu à ce que BioForge ne comporte qu'un minimum de texte et que l'interface soit transparente. Tout se fait simplement à l'aide du clavier, du joystick ou de la souris. Il n'y a pas de texte à taper pour agir, ni d'icônes sur lesquelles cliquer.

Cela ne signifie pas pour autant que le jeu sera simpliste. Vous pourrez actionner des manettes, ouvrir des portes, fouiller le complexe, etc.

Il vous sera même possible d'utiliser les caméras à votre guise pour passer le complexe au peigne fin, voire de diriger un robot à distance.

Et pour les dialogues ?

Etant donné le scénario (vous êtes le seul être humain dans une gigantesque base), il y a très peu de dialogues.

Mais ceux-ci seront audibles sur une carte Soundblaster, et vous entendrez très bien tous les personnages parler, y compris sur la version disquette.

Dernière question : sais-tu déjà à quoi ressemblera le projet IM-2 ?

Dans le principe, oui. IM-2 sera encore plus proche du véritable film interactif. Ce sera un titre uniquement CD-ROM et les graphismes seront en Super-VGA.

Enfin, c'est le plus important, les caméras ne seront pas fixes comme dans BioForge, elles bougeront comme dans The 7th Guest mais en suivant vraiment l'action.

L'ENFER EN 3D



Aux grands maux, les grands remèdes ! Vous reculez d'un pas, dégainez votre laser et vous apprêtez à lui balancer une boule d'énergie en pleine tronche.

ZAAAAP ! Dans BioForge, les tirs sont gérés en 3D et rebondissent même contre les obstacles. Mais l'armure refléchissante va malheureusemet dévier le vôtre.

Vous voici acculé au bout de la pièce. Il va falloir vendre chèrement votre peau... ou trouver un moyen de vous en sortir.



Tous les décors de BioForge ont été calculés en 3D, sous une multitude d'angles de caméra. Les graphismes sont vraiment superbes pour du VGA.

ROBOCOP, PREDATOR, ALIEN, JURASSIC PARK... LES REFERENCES CINEMATOGRAPHIQUES NE MANQUENT PAS DANS BIOFORGE !

Bleu

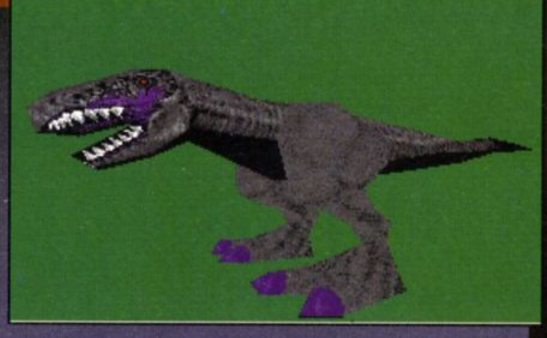
SUITE DE LA PAGE 17

contribution pour la création des personnages. Ils sont réalisés en 3D comme dans Alone in the Dark puis recouverts de textures (comme les avions de Strike Commander). Le résultat est saisissant ! Monstres, cyborgs et robots atteignent un réalisme inégalé jusqu'alors dans un logiciel 3D. Quant aux décors, entièrement calculés sur ordinateurs eux aussi, ils sont absolument magnifiques (c'est du VGA 320 x200 , ça !?).

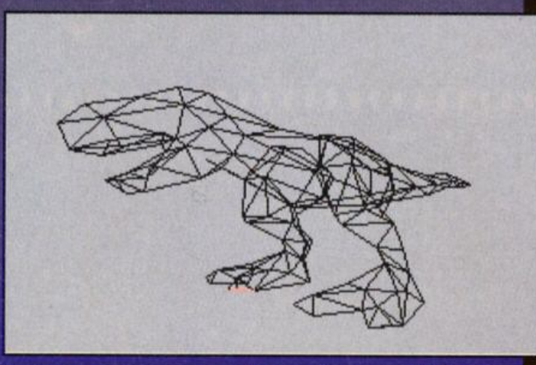
LE REALISME INÉGALÉ DU PAS D'UN ROBOCOP SUR GRAND ÉCRAN... PARI RÉUSSI !

Ces graphismes, et c'est le plus important, sont associés à une animation réaliste et coulée, proche du cinéma.
Le héros avance avec toute la grâce métallique d'un Robocop dans des décors dignes d'Alien, un mutant saurien singe le T-Rex de Jurassic Park et les gardes en armures réflechissantes qui vous chercheront noise rappellent vraiment Predator. Oui, BioForge méritera certainement bien son nom de premier film interactif ! D'autant que le jeu sera émaillé de séquences animées du plus bel effet (en particulier dans la version CD-ROM).
Le système sonore est le même que celui d'Ultima VIII. Tous les sons seront digitalisés et joués sur quatre voies (le volume variant selon la distance à laquelle vous êtes de la source du bruit). Ça marche déjà : on entend une explosion au loin, et le vombrissement des tirs laser augmente quand ils se rapprochent de vous, etc.
Et le scénario, dans tout ça ? Un film interactif nécessite un scénario, non ? Celui-là est simple et efficace. L'action se situe dans un futur dont la proximité nous fait frémir.
Un matin, vous vous réveillez dans un endroit inconnu aux installations futuristes. Et là, vous découvrez avec horreur que vous avez subi une multitude d'opérations qui ont fait de vous un cyborg.
Oui ! Vous voilà complétement méconnaissable : 50% homme, 50% machine (hum...). Quant à votre mémoire, vous n'arrivez même plus à la qualifier : un petit pois ? une passoire ? Votre pauvre esprit est totalemnt embrouillé et ce qu'il vous reste de vos souvenirs concurrencerez ceux d'un vulgaire gastérope !
A peine vous êtes-vous levé qu'un robot-médecin tente de vous faire recoucher en vous menaçant d'une seringue. Heureusement, un bon coup de poing cybernétique l'envoie valdinguer dans les rayons laser intermittents qui ferment la pièce. Vous êtes libre et vous pouvez partir à la recherche de votre mémoire... et des charmants bienfaiteurs de l'humanité qui vous ont consciencieusement mis dans ce piteux état.
Dans votre quête de la vérité, vous ferez toute sorte de rencontres, toutes plus agréables les unes que les autres. Des robots, des gardes, et des créatures terrifiantes et inconnuesne vous laisseront pas une minute de répit.
Vous vous en doutiez, les références cinématographiques de BioForge sont à chercher plutôt du côté de Robocop et Hard Boiled que du Festin de Babette ou de Pretty Woman ! remarquez, moi ça ne me gène pas vraiment.
BioForge est annoncé pour mars sur PC et PC CD-ROM et l'équipe travaille déjà à de nouvelles techniques pour le projet Interactive Movie 2e génération. Avec Origin, le futur est pour demain !

Dogue de Mauve



Voici le sympathique T-Rex que vous allez rencontrer, conçu avec le logiciel EOR, outil interne des graphistes et designers chez Origin.



Voici ce même tyranosaure, réduit à sa silhouette en fil de fer. Tous les objets de BioForge sont conçus en 3D de cette façon.

PRONOSTICS

DOGUE DE MAUVE



De tous les jeux que j'aie pu découvrir chez Origin, BioForge est sans conteste le plus impressionnant. Doté de graphismes épatants et d'une animation d'enfer, c'est ce qui se rapproche de plus d'un vrai film interactif.

MARC MENIER

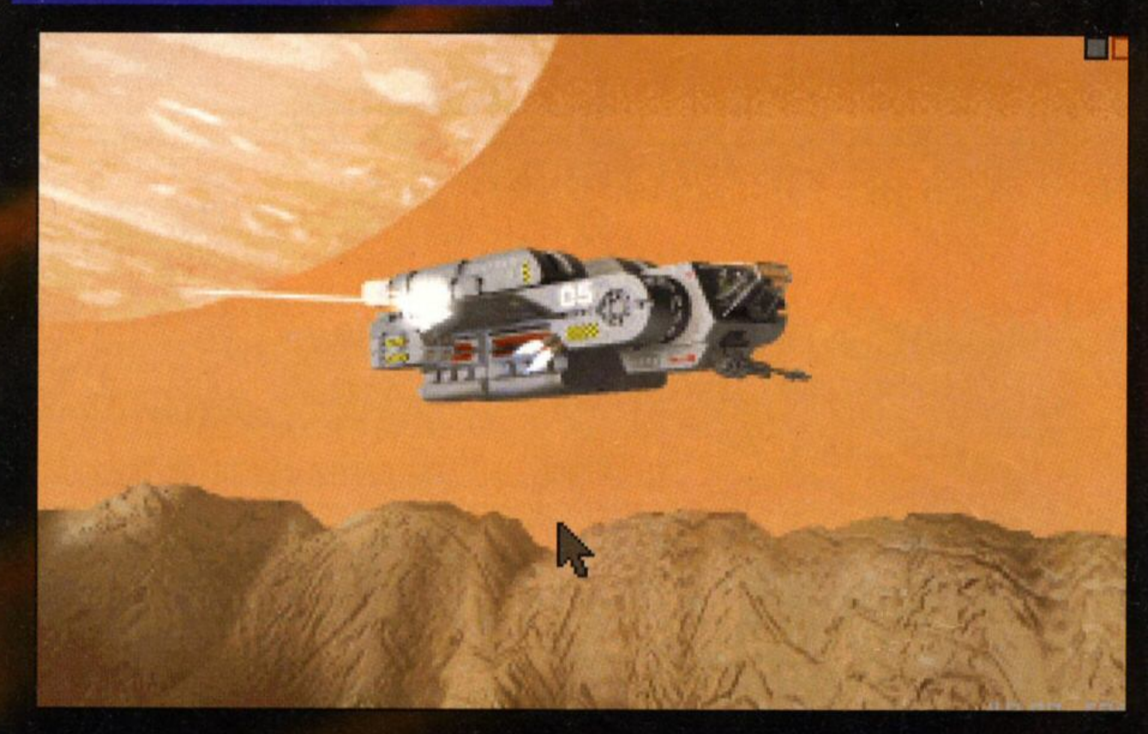


Dans le genre «beau», j'ai rarement vu mieux. A tel point que j'ai dû coller mon nez à l'écran pour vérifier qu'il ne s'agissait «que» de VGA. Bravo, Origin, je n'en attendais pas moins des créateurs d'Ultima !

SERGE D. GRUN



Jusqu'à présent, Alone in the Dark était le seul titre qualifié de film interactif. Mais avec BioForge, il est probable que les premiers pas d'Origin dans le domaine vont créer un nouveau standard de qualité.



BioForge comprendra de nombreuses séquences animées pour renforcer l'aspect cinématographique du jeu. Là aussi, les graphismes sont magnifiques.

DIX FOIS PLUS FORT QU'ALONE IN THE DARK : BIOFORGE !





CD-i **L'HYPER-GRAPHISME**

Quatorze dinosaures recréés avec un luxe de détails inoui, des images de synthèse en 3-D fabuleuses, des animations à couper le souffle, jamais nos monstres favoris n'auront semblé aussi vivants. Vous exigez le meilleur : jouez CD-I !



ZOMBIE DINOS
DE LA PLANETE ZELTOIDE

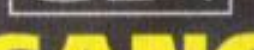
SUR
CD-INTERACTIF
PHILIPS





CD-i **L'HYPER-EDUCATIF**

Vélociraptors, Ankylosaures, Stégosaures... Que mangeaient-ils ? Quelles étaient leurs armes ? Leur taille réelle ? Quels étaient les plus dangereux ? Menez l'enquête au côté des plus grands scientifiques. Vous voulez tout savoir ? Jouez CD-I !

CD-INTERACTIF PHILIPS 

L'HYPER-PUISSANCE

Jusqu'à l'invention du CD-I, il fallait choisir : soit jouer avec des dinos aux graphismes "bof-bof", soit admirer passivement de superbes images au cinéma. Quand la machine la plus puissante des années laser met ses incroyables capacités au service des plus gigantesques créatures que la terre ait jamais portées, le résultat est hallucinant. Les dinosaures se mettent à vivre sous vos yeux... Et vous, vous n'avez pas intérêt à commettre le moindre faux-pas !

ENTREZ DANS LE FILM : JOUEZ CD-I !



CD-i **L'HYPER-FUN**

Sur CD-I, éducatif ne rime jamais avec rébarbatif. Entrez dans la machine à remonter le temps avec Dexter le Dinodroïd ! Sauvez les dinos des attaques de l'infâme Brain Blobs et de ses cervelles molles ! Vous êtes prêt à plonger dans l'aventure de votre vie ? Osez CD-I !

ZOMBIE DINOS
DE LA PLANETE ZELTOIDE

VOUS ÊTES UN PRO ? JOUEZ CD-I !

KID MEDIA



PHILIPS

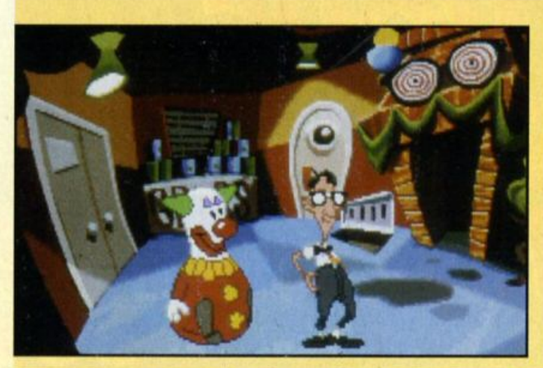
Paris. 26 novembre 93. Minuit. Amphithéatre de La Sorbonne. Les caméras de Micro Kid's sont braquées sur le podium... C'est la première Nuit des Jeux Vidéo, en live et en stéréo ! Le verdict va tomber. Aventure, animation, jeu de rôles, simul'action, sport, stratégie, action, simulateur de vol, jeux CD et CD-I et Tilt d'Or Micro kid'S. Voici les onze Tilt d'Or 94, onze softs qui ont fait vibrer tous les passionnés de micro ! On applaudit.

Chaque année, toute l'équipe de Tilt s'enferme à double tour dans le bureau de Jean-Michel avec pour mission de déterminer quels sont les trois meilleurs jeux dans chaque catégorie. Pour tous les membres de l'équipe présents débute alors une lutte pour la survie. Le combat commence lorsqu'il s'agit de déterminer quelles sont les catégories à récompenser. Cette année, une coalition joue les putschistes et tente d'imposer la création d'une catégorie Simul'action. Jean-Michel, en fin stratège, recule la ligne de front et accepte, mais c'est pour mieux contre-attaquer et obtenir les Tilt d'Or CD et CD-I. Ah, le Chef ! Dès qu'il s'agit de l'avenir, il utilise les grands moyens... Il reste à déterminer quels titres sont nominés dans chacune des catégories. Alors là, c'est la foire d'empoigne : on arrive in extremis à démasquer deux tentacules déguisés en journalistes car Morgan et Marcus commettent l'erreur de réclamer le TO de la simulation de vol pour Day of the Tentacle ; Serge et Marc M. font des effets de cape imaginaires et en arrivent à se lancer mutuellement des sorts (virtuels, certes, mais quand même...); le grand Doguy fait la quête pour s'acheter le billet d'avion qui lui permettra de s'envoler jusqu'à Houston où, déguisé en Dark Vador, il s'emparera d'Ultima VIII pour nous prouver qu'il mérite absolument le TO du jeu de rôles; Piotr ouvre la fenêtre et déclare que, si TFX n'est pas Tilt d'Or, il s'initie au saut à l'élastique sans élastique. Et Eric de déplorér alors d'avoir oublié son camescope...; Jacques, quant à lui, se demande encore comment il a fait pour ne pas être en retard à la réunion, oubliant le fusil à pompe qu'on lui avait enfoncé dans les reins; Noëlle tente vainement de convaincre l'assistance que donner une récompense à Oscar ne serait pas un pléonasme tandis que Thierry déplie sa hauteur pour clamer de sa voix de basse que Serpent Isle et lui, chacun dans leurcatégorie, dépasse tous les autres .
Mais, en fin de compte, la voix de la Raison (et du Grand Chef) prévaut. On range les épées, pistolets laser, Fire Balls, Mosquito et autres armes diaboliques et on se met d'accord. Car on a beau être joueur, on n'en est pas moins journaliste, sans oublier qu'on est avant tout joueur. Aussi, en toute partialité et toute impartialité, les journalistes de Tilt vous présentent les Tilt d'Or de l'année.

MEILLEUR JEU D'AVENTURE

DAY OF THE TENTACLE
(LUCASARTS) SUR PC ET PC CD-ROM

FREDDY PHARKAS (SIERRA) SUR PC
SIMON THE SORCERER (ADVENTURE SOFT) SUR PC ET AMIGA



S'il est un jeu qui a fait l'unanimité parmi les membres de la rédaction, c'est bien Day of the Tentacle avec son humour de cartoon ravageur et son scénario totalement loufoque mais ô combien irrésistible.



FREDDY PHARKAS (Sierra) sur PC



SIMON THE SORCERER (Adventure Soft sur PC et Amiga)

Record battu ! Il aura fallu à peine une seconde et quatre dixièmes au jury pour désigner à l'unanimité Day of the Tentacle comme le meilleur jeu d'aventure de toute la galaxie. Pas d'hésitation, pas de discussion, les ignobles tentacules mutants de chez LucasArts emportent haut la ventouse une récompense bien méritée !

On n'avait jamais vu ça ! D'habitude, les débats pour l'attribution des Tilt d'Or peuvent durer des heures. Mais pour la catégorie "Meilleur jeu d'aventure", Day of the Tentacle (DOTT pour les intimes) a obtenu immédiatement l'unanimité ! Il a tout pour devenir un jeu "culte", vachement "culte" même, si l'on en croit son scénario délirant : un ignoble tentacule mutant créé par un savant fou s'échappe à bord d'une cabine de wc transformée en machine à voyager dans le temps et projette de devenir le maître du monde mais heureusement trois adolescents vont tenter de l'en empêcher en partant à sa poursuite à travers le temps (vous pouvez respirer...). Le jeu permet de diriger trois personnages à la fois et de passer de l'un à l'autre à tout moment. Les héros sont en effet coincés au même endroit mais dans trois époques différentes ! Les textes, entièrement traduits, sont bourrés d'humour !
Simon The Sorcerer est un jeu d'aventure très attachant, lui aussi plein d'humour, et doté de superbes graphismes. L'aventure se déroule dans un monde médiéval de trolls, de dragons, de gobelins et de sorciers, mais les auteurs ont glissé dans le scénario quelques clins d'œil, parfois caustiques, à notre monde moderne. Le héros de Freddy Pharkas est un ex-as du pistolet reconverti dans la pharmacie, qui va devoir affronter de terribles dangers tels qu'une épidémie de diarrhée ou des chevaux pétomanes! Freddy Pharkas ne fait pas dans la finesse mais le scénario est bien construit et le jeu bénéficie d'une ambiance sonore très réussie.

VERDICT

Aucun doute, Day of the Tentacle mérite amplement son Tilt d'Or. Certains lui reprochent d'être trop court et il est vrai qu'il ne m'a fallu que quatre jours pour en venir à bout, mais je ne faisais plus rien d'autre, je refusais de boire, de manger et même Carole Bouquet nue dans ma baignoire ne m'aurait pas fait bouger de devant l'écran de mon PC! C'est clair, aucun jeu ne m'a jamais apporté autant de plaisir.
Morgan Feroyd

VERDICT

Soyons net, Day of the Tentacle est, à mon avis, le meilleur jeu de l'année, toutes catégories confondues ! C'est LE soft que vous montrerez fièrement à vos copains pour les décider à acheter un PC. On a vraiment l'impression de se retrouver face à un véritable dessin animé. Mais DOTT est aussi un vrai jeu, avec des énigmes tordues mais passionnantes et un humour décapant auquel il est impossible de résister.
Marc Lacombe

MEILLEUR JEU D'ANIMATION

ALONE IN THE DARK 2
(INFOGRAMES) SUR PC

SHADOWCASTER (ORIGIN) SUR PC
FLASHBACK (DELPHINE)SUR PC ET AMIGA



Que cela soit Carnby ou Grace, les mouvements du personnage que vous manipulez dans Alone in the Dark 2 sont d'un réalisme époustouflant et justifient amplement l'attribution de ce Tilt d'Or. Le deuxième épisode a fait aussi bien que le premier.



SHADOWCASTER (ORIGIN) sur PC



SFLASHBACK (DELPHINE)sur PC et Amiga

Encore ? Encore ! Nous avions donné un Tilt d'Or à Alone in the Dark pour son animation et, grande première dans les annales des TO, le deuxième épisode de cette superbe aventure remporte à son tour la récompense, malgré cette année la forte opposition du surprenant Shadow Caster et du magnifique Flashback.

La décision a longtemps été incertaine mais c'est finalement Alone in the Dark 2 qui est déclaré Tilt d'Or de la meilleure animation. Que l'on ne s'y trompe pas : les concurrents disposaient tous trois d'atouts importants et ce TO fut âprement disputé. Mais la magie d'Alone a encore jouée : que cela soit dans le labyrinthe végétal ou les chambres de Hell's Kitchen, le héros possède cette inertie, cette pesanteur qui le rend quasiment réel. Lorsqu'il manipule un revolver ou la mitraillette Thomson, le recul de l'arme est impressionnant. Et puis, il faut avoir vu le petit pas chassé de la jeune Grace qui déambule dans le bateau pirate pour se rendre compte du travail effectué par les programmeurs. Du travail, il y en a aussi eu manifestement beaucoup dans l'élaboration de Shadow Caster. Ce jeu de rôles reprend le modèle de visualisation de Wolfenstein 3D est lui applique une animation d'une telle qualité que vous pouvez faire bouger la tête à votre héros en temps réel en toute fluidité. Mais, question fluidité, il est également impossible de ne pas citer Flashback. Dans un monde futuriste aux graphismes particulièrement réussis, votre héros court, saute, se rattrappe, se baisse, dégaine et tire avec un naturel extraordinaire. L'équipe de Delphine a réalisé un magnifique travail dans la décomposition des mouvements et l'animation des sprites. Résultat : vous vous identifiez totalement à Conrad dans sa lutte acharnée contre les extraterrestres. Chapeau bas à tous ces programmeurs de grand talent !

VERDICT

Il n'était vraiment pas évident à attribuer ce Tilt d'Or ! Moi, je dois avouer que je suis tombé par une sombre nuit sans lune sous le charme maléfique d'Alone in the Dark et que je suis depuis "cursé" à vie. Les différentes vues caméra alliées à une animation 3D impeccable me fichent des frissons dans le dos et l'impact des balles sur un mur ou le recul du personnage après un coup apportent vraiment une belle touche de réalisme au jeu.
Piotr Korolev

VERDICT

L'animation d'Alone est de toute première force. Remarquez, l'animation de Shadow Caster et celle de Flashback le sont tout autant. La bagarre a fait rage et je dois avouer que j'étais moi-même partisan de Flashback, un soft superbe dans lequel le personnage se déplace avec un réalisme à tomber par terre. Alors, entre les trois, vous pouvez vraiment choisir les yeux fermés : les programmeurs qui les ont conçus connaissent vraiment leur métier !
Serge D. Grun

MEILLEUR JEU DE ROLES

SERPENT ISLE
(ORIGIN) SUR PC

LANDS OF LORE (WESTWOOD/VIRGIN) SUR PC
BETRAYAL AT KRONDOR (DYNAMIX/SIERRA) SUR PC



Tous les émules de l'Avatar ont retrouvé avec un plaisir immense cet épisode d'Ultima. L'univers en est encore plus vaste et la complexité du scénario a dû en river plus d'un devant l'écran de sa machine pendant des nuits entières.



LANDS OF LORE (WESTWOOD/VIRGIN) SUR PC



BETRAYAL AT KRONDOR (DYNAMIX/SIERRA) SUR PC

Oyez, oyez, aventuriers, mages et elfes ! Que les trolls, orcs et autres goules s'agenouillent à son passage car sur son front brille le Tilt d'Or. Voilà Serpent Isle, grand seigneur du jeu de rôles, cerné des lauriers de la Forêt de Sherwood. Au premier rang, ses programmes liges, Lands of Lore et Betrayal at Krondor. Tudieu, que de merveilles !

Il a conquis son titre durement et ne le doit à rien d'autre qu'à ses extraordinaires qualités : Serpent Isle a réussi à rafler la couronne dans une catégorie pourtant riche en concurrents sérieux. Des graphismes superbes et une bande son géniale soutiennent parfaitement un scénario dément de richesse et rempli de surprises, au point de laisser n'importe quel aventurier pantois. L'Avatar va devoir accomplir toute une série d'aventures, depuis jouer le messager entre deux amoureux jusqu'à rééquilibrer la balance cosmique. Du grand art malgré une animation un peu saccadée.
C'est également d'art dont on peut parler pour qualifier Lands of Lore, dont les graphismes sont parmi les plus réussis de tous les jeux de cette année. Et surtout, ce jeu n'est pas réservé à une élite de vétérans, aguerrie aux jeux de rôle: même les joueurs débutants y trouveront leur compte, les premières énigmes étant suffisamment simples pour ne pas les décourager. Pour terminer l'aventure, en revanche, les rôlistes confirmés devront déployer tous leurs talents. Un jeu dans lequel il fait bon se balader.
Betrayal at Krondor joue quant à lui les nouveaux venus-trouble fête puisque ce premier jeu de rôle de Dynamix a créé l'événement en imposant un nouveau mode de visualisation en 3D surfaces pleines et bitmaps zoomées. Comme ces graphismes viennent illustrer un scénario d'une richesse peu commune et articulé en chapitres comme un roman, nos testeurs étaient unanimes pour le voir figurer parmi les candidats aux Tilt d'Or.

VERDICT

Certes, je suis un "Ultimien" de la première heure mais, en toute honnêteté, Serpent Isle mérite vraiment cette récompense. Ses graphismes sont superbes, sa musique géniale et le scénario est démentiel. J'ai été incapable de m'en décrocher avant la fin parce que j'étais toujours surpris par la suite des événements. Mais je ne vous en voudrai pas si vous explorez un peu Lands ou Betrayal, très réussis, eux aussi.
Marc Menier

VERDICT

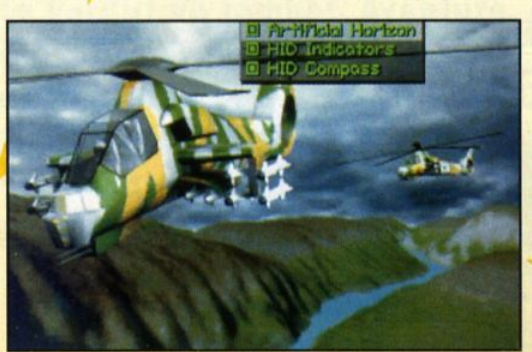
Ok, c'est vrai, Serpent Isle est un tout bon : il est incroyablement vaste et vous prend à la gorge. Mais je dois avouer que j'ai plus été sensible à Betrayal at Krondor qui est, pour moi, l'un des jeux les plus novateurs de l'année. J'y ai passé mes nuits et je dois reconnaître y être retourné pour le simple plaisir, même une fois que je l'ai eu fini. Quant à Lands of Lore, si je l'ai trouvé un peu facile, il est tout de même fascinant de beauté.
Serge D.Grun

MEILLEUR JEU DE SIMUL-ACTION

COMANCHE
(NOVALOGIC) SUR PC

X WING (LUCAS ARTS) SUR PC

PRIVATEER (ORIGIN) SUR PC



Comanche a marqué un tournant dans la simulation et nous avons dû créer la catégorie simul'action à la tête de laquelle il est tout naturellement venu se placer. Des missions en hélicoptère de combat que vous ne pourrez jamais oublier !




WING DE LUCAS ARTS SUR PC


PRIVATEER DE ORIGIN SUR PC

Les successeurs de Wing Commander nous posaient un problème de classement. Mais la qualité des produits nous a poussé à créer une nouvelle catégorie, celle des simulateurs d'action. Parmi les titres en lice, Comanche a constitué l'un des événements majeurs de l'année.

C'est Comanche qui remporte le Tilt d'Or. Il se caractérise par une réalisation technique exceptionnelle qui avait vraiment impressionné tout le monde lors de la sortie du jeu. Vous êtes aux commandes d'un hélicoptère Comanche, un vrai bijou technologique qui va vous permettre de mener de nombreuses missions dans un décor en 3D mappée : combat, repérage, destruction de matériel, escorte, lutte anti-drogue, etc. L'animation, très fluide, et l'apport de voix digitalisées est vraiment plaisant. Le data disk récemment sorti permet de jouer un trentaine de missions supplémentaires. Bref, Comanche est avant tout un simulateur de plaisir.

Le deuxième est X-Wing, un jeu reprenant le thème de la guerre des étoiles. Vous êtes un jeune pilote qui doit mener une campagne contre l'Empire. Vous avez quatre vaisseaux à votre disposition (en incluant le data disk) : X-Wing, A-Wing, Y-Wing et B-Wing, chacun d'entre eux ayant ses spécificités. Le mode combat est en 3D d'une fluidité hors pair et les musiques et les bruitages sont directement tirés du film Star Wars. X-Wing est un grand jeu qui ne manquera pas de plaire aux fans de la saga galactique.

Au sein de l'espace intersidéral de Privateer, vous incarnez un pilote sans foi ni loi. Le générateur de missions vous permet de jouer des centaines d'heures sans jamais finir le jeu mais les concepteurs d'Origin vous lancent tout de même dans la quête d'un mystérieux artéfact extra-terrestre convoité par beaucoup de monde. Privateer est l'un des meilleurs softs dans le genre et constitue certainement l'une des valeurs sûres de cette année. ■

VERDICT

Comanche m'a enthousiasmé. Le réalisme est parfait et les voix et bruitages digitalisés ne font qu'accroître ce plaisir. Les missions sont variées et pas toujours évidentes. Il est donc nécessaire de faire preuve aussi de stratégie. En fait, Comanche regroupe tous les ingrédients qui, à mon goût, font un bon soft. De plus, c'était le premier du genre et, face à ses concurrents, il s'impose encore comme la référence du genre.
Morgan Feroyd

VERDICT

Cette année a vu naître ce qui, d'entrée, s'annonce comme un genre majeur. La nuit venue, je ferme les lumières, allume le PC, mets la chaîne Hi-Fi à fond et agrippe mes Thrustmaster. Alors, dans un rugissement d'enfer, mon Comanche s'arrache du sol pour traquer le T-72 adverse. C'est grandiose et quasi schizophrénique. Remarquez, dans la série schizo, Marc Lacombe se prend pour Mark Hamill depuis la sortie de X-Wing, alors...
Piotr Korolev

MEILLEUR JEU D'ACTION

ALIEN BREED 2
(TEAM 17) SUR AMIGA 1200

SYNDICATE (ELECTRONIC ARTS) SUR PC ET AMIGA

DESERT STIKE (ELECTRONIC ARTS) SUR PC



Pour tous ceux qui sont tombés amoureux de Sigourney Weaver, Alien Breed 2 propose une petite ballade dans de sombres couloirs infestés par les bestioles préférées de la belle héroïne. Action et frissons sont au rendez-vous.


SYNDICATE
(Electronic Arts) sur PC et Amiga


DESERT STIKE
(ELECTRONIC ARTS) SUR PC

Au rayon jeux d'action, l'Amiga se taille la part du lion, laissant au PC le soin de s'occuper de jeux plus cérébraux. Le grand vainqueur, Alien Breed 2, vous propose de plonger à deux dans l'univers angoissant de films comme Alien... De quoi vous donner des frissons dans le dos !

Les petits surdoués de Team 17 ont encore frappé ! Alien Breed 2 est aussi exhaltant que son prédécesseur et c'est, de plus, un des rares softs qui exploite vraiment les capacités de l'Amiga 1200. Avec ses graphismes impressionnants de précision et ses bruitages d'une qualité rarement égalée, Alien Breed va vous plonger en plein cœur du film Aliens. Vous incarnez deux combattants armés jusqu'aux dents qui vont devoir explorer de sombres couloirs remplis d'aliens vindicatifs. C'est le mode deux joueurs qui fait tout l'intérêt d'Alien Breed 2. Rares sont les jeux capables de faire grimper votre taux d'adrénaline en flêche comme Alien Breed 2.

L'action de Syndicate se déroule dans un monde futuriste inspiré de l'univers cyberpunk dans lequel vous dirigez un commando composé de quatre agents chargés de missions diverses (assassinats, vol ou destruction de matériel, protection de personnalités, libération d'otages, etc.). Syndicate est passionnant et bénéficie d'une réalisation très soignée.

Desert Strike est quant à lui un peu plus orienté action pure et dure. A bord d'un hélicoptère Apache, vous allez devoir flanquer une raclée à un dictateur moustachu du Moyen-Orient (le filon est décidément inépuisable). Au menu : sauvetage de prisonniers, destruction d'usines chimiques, de centrales nucléaires ou de SCUD. Les séquences d'action exigent de bons réflexes mais vous devrez aussi surveiller votre niveau de fuel et revenir faire le plein de missiles et de munitions de temps en temps. Desert Strike mêle habilement action et stratégie pour notre grand plaisir. ■

VERDICT

J'avais adoré Alien Breed et Alien Breed "Special Edition", mais ce troisième volet est sans conteste le meilleur du lot. Les capacités de l'Amiga 1200 sont remarquablement bien exploitées et le plaisir de jouer à deux est toujours aussi fort (vous vivrez des moments de panique qu'aucun autre jeu ne peut vous procurer !). A part un Strip Poker avec Julia Roberts, je ne vois pas comment on pourrait faire un jeu plus excitant !
Marc Lacombe

VERDICT

Aucun doute, Alien Breed 2 est le meilleur jeu d'action pour deux joueurs qu'on ait vu depuis le légendaire Gauntlet. La recette utilisée est toujours la même mais la réalisation est d'une qualité exceptionnelle. Les bruitages (tirs, ouverture des portes, voix digitalisées) vous plongent vraiment dans l'ambiance survoltée du scénario. Si vous êtes un fan du film Alien, vous ne pouvez pas ne pas aimer Alien Breed !
Marc Menier

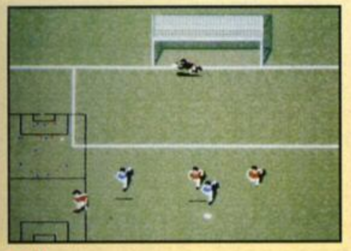
MEILLEUR JEU DE SPORT

JORDAN IN FLIGHT
(ELECTRONIC ARTS) SUR PC

GOAL (VIRGIN) SUR AMIGA — **OM SUPER FOOTBALL** (OCEAN) SUR AMIGA/PC



Vous mesurez plus de deux mètres et êtes le roi dans la raquette. Jordan in Flight vous offre l'opportunité de jouer avec les meilleurs basketteurs de la NBA. Ne manquez pas ce rendez-vous sur les parquets les plus prestigieux des Etats-Unis.



GOAL (VIRGIN) SUR AMIGA



OM SUPER FOOTBALL (OCEAN) SUR AMIGA/PC

Une main sur le cœur, Jordan in Flight regarde monter le drapeau d'Electronic Arts pendant que l'orchestre joue l'hymne national. Il est rejoint sur le podium par Goal de Virgin et à OM Super Football d'Ocean pour les photos des journalistes. Quel instant émouvant !

Nous étions jusqu'alors habitués, en matière de jeux de sport, à voir de minuscules sprites sensés représenter des joueurs s'agiter sur des fonds glauques.
Autant dire qu'il fallait de sérieux efforts d'imagination pour s'y croire. Mais Jordan in Flight est arrivé et le monde a changé. Vos basketteurs ne sont pas trois pixels qui se battent en duel mais bien des géants dégingandés qui dribblent comme des pros : ces images digitalisées se déplacent dans des décors en 3D surface pleine grâce à une animation parfaitement fluide. La jouabilité étant exemplaire, Jordan in Flight vous fera passer des heures exaltantes à faire rebondir la balle sur le parquet. De plus, suivant le joueur que vous choisirez, vous disposerez de feintes ou de coups particuliers. Ah, si George Eddy savait ça...
Bon, ce n'est pas parce que l'équipe de France ne participera pas à la Coupe du Monde qu'il faut bouder le foot. Justement, Virgin propose la suite de Kick Off dotée d'une jouabilité considérablement améliorée. Vous devrez placer les bons joueurs aux bons postes pour avoir une chance de piquer le ballon à l'adversaire. Allez, entraînez-vous bien : la prochaine coupe se déroulera en France.
Et pour ceux qui regrette l'épopée de l'OM en Coupe d'Europe, Ocean propose OM Super Football, une simulation particulièrement riche en options. Vous pourrez ainsi paramétrer le magnétoscope et décider des différentes tactiques à adopter suivant la zone de jeu concernée. Doté d'une excellente ergonomie, OM Super Football est un choix sûr. ■

VERDICT

Jordan in Flight constitue vraiment une nouveauté qui m'a enthousiasmé : le jeu tranche radicalement avec ce qui a été fait jusqu'alors et j'ai passé des heures a explorer les différentes possibilités du soft. Mais j'ai bien aimé Goal qui marie astucieusement simulation et arcade, tout en ménageant une part importante à la stratégie, tout comme OM Super Football. L'option de tactique de zone de ce dernier est particulièrement intéressante.
Morgan Feroyd

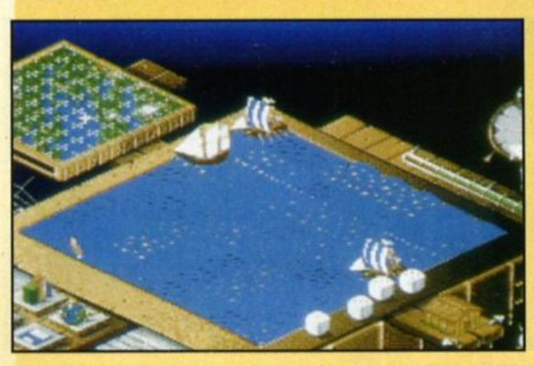
VERDICT

Je suis à peu près aussi doué avec un ballon à la main qu'une écrevisse avec une pince à épiler. Et pourtant, je me suis laissé tenté par Jordan in Flight et je ne l'ai pas regretté. Sa prise en main est vraiment intuitive et j'ai vite compris comment feinter et tenter les coups incroyables des stars de la NBA. J'ai bien aimé les commentaires du grand Michael Jordan et la possibilité de placer les caméras où bon me semble.
Jacques Harbonn

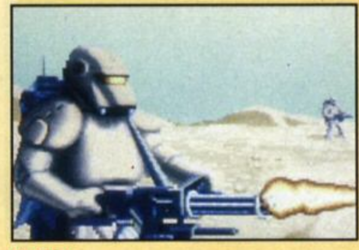
MEILLEUR JEU DE STRATEGIE

GENESIA
(MICROIDS) SUR AMIGA

DUNE II (WESTWOOD/VIRGIN) SUR PC/AMIGA — **STARLORD** (MICROPROSE) SUR PC



Pour tous ceux qui ont aimé Populous ou Civilization, Genesia s'annonce comme une future référence dans le genre, surtout dans sa version haute définition. C'est un excellent mélange des meilleurs ingrédients du genre.



DUNE II (WESTWOOD/VIRGIN) SUR PC/AMIGA



STARLORD (MICROPROSE) SUR PC

C'est l'excellent Genesia qui remporte le Tilt d'Or du meilleur jeu de stratégie. Sans vouloir jouer les Super Dupont de la micro, il faut bien avouer que cela fait plaisir qu'un jeu français gagne le gros lot ! Surtout face à des gros calibres comme Dune II et Starlord...

Si le PC est devenu incontestablement LA machine de prédilection pour les jeux de stratégie, c'est néanmoins un jeu sur Amiga qui rafle la mise cette année. Genesia est un produit que l'on pourrait situer entre Civilization et populous. Votre but est de gérer une population sur un continent pour y retrouver sept joyaux. La vue isométrique du terrain rappelle Populous tandis que la phase de recherche fait penser à Civilization. Pourtant, Genesia n'est pas une copie de ces deux hits mais bien un jeu original et bien réalisé, dont le rythme ne faiblit à aucun moment. Félicitations à Microïds et à Thomas Zighem, le créateur.
Pour Dune II, les amateurs de Frank Herbert retourneront avec plaisir sur Arrakis, pour une guerre de conquête tant économique que militaire entre les Atreides, les Harkonnen et les Ordos. La réalisation est sobre, le propos déjà vu mais ça marche : Dune II vous rive à votre écran et les missions s'enchaîneront naturellement jusqu'à ce que vous soyez devenu maître du Mélange. A noter que les voix digitalisées en anglais apportent un plus certain.
Quant à Starlord, il vous place dans le fauteuil anti-G d'un seigneur de l'espace qui n'aspire qu'à devenir Empereur de la galaxie.
Pour accéder au poste suprême, il vous faudra mener une politique d'alliance avisée, affronter des centaines d'ennemis, gérer votre famille et vos ressources. Si le jeu est particulièrement riche au niveau stratégique, il inclut aussi quelques scènes d'arcade de combat spatial. ■

VERDICT

Mais c'est que je vais devoir dépoussiérer mon Amiga ! Genesia est techniquement parfait et particulièrement motivant. La gestion du peuple est suffisamment complexe pour ne pas entraîner de lassitude et assez claire pour être accessible à tous. Un jeu de stratégie profond mais d'approche aisée, c'est rare. Ajoutez à cela l'option de jeu à trois et une excellente gestion du hardware et vous obtenez un excellent Tilt d'Or !
Morgan Feroyd

VERDICT

Entre ces trois grands softs, ma préférence personnelle va à Genesia, qui marque des points par sa profondeur, sa diversité et son originalité et aussi parce qu'il gère parfaitement les capacités de mon Amiga. Dune n'en constitue pas moins un excellent titre pour les amateurs de stratégie militaire et j'ai joué de nombreuses heures à Starlord, plantant le drapeau du Mauve sur de nombreuses planètes aux confins du système...
Dogue de Mauve

MEILLEUR JEU CD

THE 7TH GUEST
(TRILOBYTE/VIRGIN) SUR PC CD

REBEL ASSAUL T (LUCASARTS) SUR PC CD — **THE JOURNEYMAN PROJECT** (PRESTO STUDIO) SUR MAC CD



L'équipe de Trilobyte a mis le paquet, puisque The 7th Guest nécessite deux CD. Mais à la vue des graphismes on comprend aisément pourquoi. De plus, ce Tilt d'Or récompense également l'esprit pionnier de l'éditeur.





REBEL ASSAULT (LUCASARTS) SUR PC CD



THE JOURNEYMAN PROJECT (PRESTO STUDIO) SUR MAC CD

Le CD est grand et The 7th Guest est son prophète ! Dans cette catégorie en laquelle sommeille l'avenir du jeu micro, les super-productions sur PC comptaient bien truster les titres. C'était sans compter avec le Mac et The Journeyman Project en troisième position.

Il restera dans les annales comme le premier jeu exclusivement conçu pour le CD-ROM : The 7th Guest a créé l'événement en misant à fond sur les possibilités de ce nouveau média. Utilisant les formidables capacités de stockage disponibles, le jeu construit un monde incroyable de réalisme, dans lequel chaque objet acquiert une réalité proprement stupéfiante.

Le scénario, un brin angoissant, va vous placer dans la peau du septième invité au manoir de Stauf, avec pour mission d'élucider l'énigme de la disparition de ce maléfique fabricant de jouets. Si l'on ne peut nier le manque d'interactivité du jeu, il est tout de même incontestable que The 7th Guest a ouvert une nouvelle dimension aux jeux sur micro. Tout cela méritait bien un Tilt d'Or, non ?

Si l'on vous place dans un cockpit d'un X-Wing avec un R2D2 comme co-pilote, pourrez-vous faire aussi bien que Luke Skywalker ? C'est pour répondre à cette angoissante question que Lucasarts a produit Rebel Assault, un super shoot'em up/simulateur de vol. L'utilisation du CD prend tout son sens lorsque débute l'intro qui met en scène des digits de scènes entières de Star Wars avec les thèmes musicaux du film. Il vous faudra cependant vous entraîner dur avant de partir à l'assaut de l'Etoile de la Mort.

Et le Mac dans tout ça ? La machine d'Apple accueille The Journeyman Project, un jeu d'aventure à travers le temps soutenu par des graphismes à tomber à genoux. La bande son étant de la même veine et le scénario suffisamment riche en rebondissements, il méritait bien de figurer dans ce palmarès. ■

VERDICT

L'une de mes grandes fiertés sera de pouvoir dire : j'ai été l'un des premiers à voir The 7th Guest. De toute évidence, ce jeu marque un tournant dans l'histoire du jeu micro et, même s'il souffre de quelques imperfections, il constitue un repère qui jalonne la longue marche des softs vers le Jeu total et mérite amplement ce Tilt d'Or. Remarquez, Rebell Assault et The Journeyman Project constituent de très bonnes alternatives.
Jacques Harbon

VERDICT

Il aurait été absurde de ne pas donner ce Tilt d'Or à The 7th Guest, qui constitue le "Père spirituel" de tous les jeux sur CD. Mais j'en connais à la rédaction qui serait prêts à échanger leur sœur ou leur petite amie pour un autographe de George Lucas. Aussi, Rebell Assault comptait de sérieux partisans qui ne cédèrent que face à la menace : s'ils ne faisaient pas preuve d'un peu d'objectivité, on leur confisquait leur speeder...
Piotr Korolev

MEILLEUR SIMULATEUR DE VOL

TFX
(D.I.D./OCEAN) SUR PC

ACES OVER EUROPE (DYNAMIX/SIERRA) SUR PC — **TORNADO** (DIGITAL INTEGRATION) SUR PC



Tactical Fighter Experiment (TFX pour les intimes) est venu rafler la mise au tout dernier moment grâce à une animation époustouflante et une base technique des plus solides. Dommage pour Aces over Europe et Tornado !



ACES OVER EUROPE (DYNAMIX/SIERRA) SUR PC



TORNADO (DIGITAL INTEGRATION) SUR PC

Quel suspense ! Il aura vraiment fallu attendre les tous derniers jours pour connaître le classement de cette catégorie, maintenant chasse gardée du PC. C'est sur le poteau que les chasseurs ultra-modernes de TFX sont venus battre les glorieux coucous d'Aces Over Europe.

Il y a un mois, c'était simple : le fabuleux Tornado, de Digital Integration, allait remporter la compétition. Simulation "béton", elle possédait les meilleures chances de s'imposer, s'inscrivant dans la lignée de Falcon 3.0 et offrant l'originalité de pouvoir (et même de devoir) passer du siège du pilote à celui du navigateur. Valeur plus que sûre, Tornado amorçait donc son approche de la piste des Tilt d'Or lorsque Dynamix nous présenta Aces Over Europe. "Tango Charlie Bravo ! Ici la tour. Vol Tornado, veuillez reprendre de l'altitude". Le successeur du Tilt d'Or de l'année dernière lui passait sous le nez, mais avec quel brio ! Cette reconstitution fait irrésistiblement penser à Secret Weapons of the Luftwaffe (que tout pilote se doit de posséder) mais le soft a été réalisé avec les moyens techniques d'aujourd'hui et cela donne un résultat captivant qui vous colle dans le cockpit d'un Spitfire, d'un Gustav ou d'un Mosquito pour les deux dernières années de la Seconde Guerre mondiale. Et puis, boum ! Un jet vient taquiner les lois de l'aérodynamique sous les hélices de nos vieux zincs et voilà que TFX ne laisse à Aces Over Europe qu'un accessit et atterrit triomphalement en vainqueur.

A l'image des appareils qu'il simule (F-117, F-22 et EFA), le soft de DID n'utilise que les techniques de pointe pour un effet maximal. Et ça marche, à tel point qu'il faut vraiment se creuser la tête pour trouver des défauts à ce jeu qui, par ailleurs, est doté d'une animation époustouflante (une vraie "post-combustion" graphique) et laisse une chance aux pilotes débutants. Bien joué, DID ! ■

VERDICT

Franchement, je ne pensais pas que l'on pourrait ne pas parler de F-15 III et, pourtant, les trois softs nominés arrivent à surpasser le jeu de Microprose. Et j'avoue même avoir été complètement abasourdi par TFX qui préfigure (avec quelle maestria !) les simulateurs de demain. Aces Over Europe arrive à recréer cette ambiance si particulière à SWOTL tandis que Tornado pourrait bien susciter le même engouement que Falcon.
Piotr Korolev

VERDICT

La distinction entre simulation et simul'action permet d'y voir plus clair et de comparer ce qui est comparable. Pour ce qui est du choix de TFX, no problem ! Moi aussi, j'ai été vraiment impressionné par ses possibilités, tant de restitution des impressions de vol que de planification de mission. Pour Aces et Tornado, je suis persuadé qu'ils feront une superbe carrière car ils le méritent l'un et l'autre.
Jacques Harbonn

TILT D'OR MICRO KID'S

LANDS OF LORE
(WESTWOOD/VIRGIN) SUR PC

DAY OF THE TENTACLE (LUCASARTS) SUR PC/PC CD

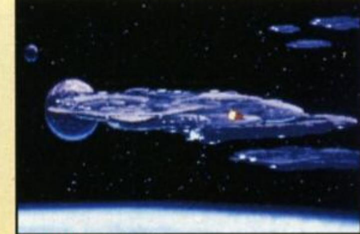
X-WING (LUCASARTS) SUR PC



Les graphismes somptueux alliés à un scénario très progressif et à une ergonomie intuitive font de Lands of Lore l'un des grands jeux de rôle de cette année et une excellente introduction au genre pour les débutants.



DAY OF THE TENTACLE (LUCASARTS) SUR PC/PC CD



X-WING (LUCASARTS) SUR PC

Les jeux que Jean-Michel vous présente chaque semaine dans Micro Kid's sont d'abord passés entre les mains expertes de nos labo-testeurs, qui ont décidé, cette année, de décerner un Tilt d'Or à Lands of Lore, de Westwood. Derrière, les jeux LucasArts cartonnent…

Lands of Lore vous transporte dans un monde médiéval où vous incarnez, au départ, un jeune homme chargé de mission par le roi. Bien vite, les événements s'enchaînant, vous contrôlerez deux ou trois personnages qui devront explorer ce monde magique à la recherche du Rubis de la Vérité. Les graphismes sont magnifiques et les énigmes passionnantes. Mais, surtout, Lands of Lore permet aux rôlistes débutants de faire un apprentissage progressif qui les initiera en douceur aux arcanes du JDR. Mais que les joueurs confirmés se rassurent : le jeu est suffisamment vaste pour offrir des challenges à leur mesure. Complet, vaste et prenant et superbement réalisé, Lands of Lore n'a pas volé son Tilt d'Or.

Derrière lui, LucasArts se fait un tir groupé avec l'inévitable Day of the Tentacle et le légendaire X-Wing. Il est évident que Day of the Tentacle représente l'un des jeux phares de cette année, et la récente version entièrement francisée lui permettra de conforter encore plus sa position proéminente dans notre pays. A la rédaction, certains ont carrément construit un Tabernacle regroupant tous les gadgets, affiches, photos et autres produits dérivés et devant lequel de l'encens brûle en permanence. J'en arrive à me demander s'ils ne se prosternent pas devant chaque matin… Quant à X-Wing, on ne compte plus les Starwarsophiles qui, se prenant pour Luke dans la tranchée de l'Etoile de la Mort, restent des heures devant leur PC dans l'espoir de pulvériser le Tie-bomber de Dark Vador. Rien que du très bon, donc, dans cette sélection des labotesteurs de Micro Kid's. ■

VERDICT

Cette année, j'ai été converti aux wargames par Fields of Glory et aux jeux de rôles par Lands of Lore. Ce dernier est vraiment un jeu magique qui vous plonge jusqu'au cou dans une ambiance médiévale fantastique. Il faut avoir vu votre personnage lancer un sort pour comprendre le chemin parcouru depuis les premiers JDR. Vous prendriez presque en pitié les monstres qui en sont victimes ! Un très grand jeu.
Piotr Korolev

VERDICT

En tant que Dark Vador intérimaire et doublure de Luke Skywalker pour les cascades, je ne peux que me réjouir de constater que X-Wing a été primé. J'ajoute aussi que, dès sa preview, et dans un éclair de clairvoyance, j'avais prédit un grand avenir à Lands of Lore. Quant à Day of the Tentacle, c'est moi qui l'ai vu le premier à la rédaction, alors… inutile de dire que je suis entièrement d'accord avec ce palmarès.
Dogue de Mauve

MEILLEUR JEU CD-I

INCA
(COKTEL VISION)

KETHER (INFOGRAMES)

DIMO'S QUEST (SPC/PHILIPS)



Pour tous les amateurs d'ésotérisme, de science-fiction et d'histoire andine, Coktel propose Inca, une histoire à travers le temps et les traditions des civilisations précolombiennes. Le CD-I restitue particulièrement bien les musiques qualité CD .



KETHER (INFOGRAMES)



DIMO'S QUEST (SPC/PHILIPS)

Nous tenions à distinguer le CD-I qui, en un an, a trouvé sa place dans la gamme micro : ce pari technologique s'est transformé en pionnier du multimédia et il était normal que nous lui consacrions un Tilt d'Or. Pour inaugurer le palmarès, c'est Inca qui passe à la postérité.

Inca sera donc le premier jeu au monde à recevoir un Tilt d'Or deux années consécutives. Il est vrai qu'il a reçu l'année dernière le TO des meilleurs graphismes sur PC et qu'il concourait cette année dans la catégorie CD-I. Comme quoi, les programmeurs de Coktel ont su soutenir leur produit et lui assurer une pérennité grâce à ses adaptations sur les différentes machines du monde micro. Rappelons qu'Inca est un jeu très graphique qui marie astucieusement le jeu d'aventure avec des phases d'arcade. Son scénario est très fort puisqu'il prend racine dans la mythologie Inca et se développe à travers l'espace et le temps. Mais la grande force d'Inca tient surtout à ses graphismes qui incluent des digitalisations d'acteurs dans des décors en bitmaps et en 3D précalculée, ainsi qu'à une bande son de très haute qualité.

Kether, à qui échoit la seconde place, reprend d'une certaine manière le principe d'Inca puisqu'il est à la fois un jeu d'aventure, d'action et de réflexion. Chevalier du futur, vous devrez résoudre des énigmes logiques pour pénétrer dans cinq temples différents où des phases d'action mettront votre dextérité à rude épreuve.

De la dextérité, il vous en faudra pour venir à bout de Dimo's Quest, un jeu de plates-formes à la Boulder Dash. Pour sauver vos amis transformés en bonbons par un sorcier plutôt malfaisant, vous devrez traverser de nombreux tableaux tout en récupérant les diverses sucreries. Grâce à une superbe jouabilité et de très beaux thèmes musicaux, Dimo's Quest est devenu l'un des grands hits incontournables sur CD-I. ■

VERDICT

Le CD-I accède enfin à la dignité de machine de jeu, et ce grâce à des éditeurs conrageux ou, comme dans le cas de SPC, à d'anciens démomakers. Si la machine de Philips a encore du mal à convaincre de ses qualités ludiques, c'est principalement parce qu'entre consoles et micros, elle a choisi une troisième voix, la sienne, celle qui préfigure la machine multimédia de salon. Alors, à machine spécifique, jeux spécifiques.
Morgan Feroyd

VERDICT

Il y a les doués pour la technique et puis il y a ceux qui confondent un tournevis et un marteau. Pour ceux-là, mais également pour tous les membres de la famille, Philips a conçu une machine simple mais utilisant une technologie de pointe. Quoi de plus naturel alors que de lui adjoindre un jeu répondant aux mêmes critères ? Inca se comprend intuitivement mais utilise le meilleur des techniques de programmation.
Piotr Korolev



LES NOUVEAUTES D'ABORD !

PC COMPATIBLE

EXCLUSIF : PC VIDEO SHOW N° 1

Le PC Vidéo Show

Plus de 20 titres PC et CD Rom présentés sur cassette vidéo

GRATUIT

pour 400 F d'achats (offre non cumulable)

Tout le catalogue MICROMANIA sur 3615 MICROMANIA



NEW

ULTIMA 8
Après Serpent Isle et Silver Seed, voici le seul, l'unique ULTIMA 8 : graphismes superbes, animations top, scénario ensorcelant. Absolument unique !

MICROMANIA



IN EXTREMIS
Une superbe réalisation par Delphine/ Blue Sphère ! Toutes les dernières techniques de programmation au service d'un jeu d'action où vous incarnez un flic de l'espace !



TERMINATOR RAMPAGE
Un mix de Ultima Underworld et de Wolfenstein 3 D. Vous incarnez un soldat qui doit détruire tous les robots présents dans les 32 niveaux des usines Cyberdine.



MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Il fait un malheur sur console , il le fallait sur votre PC. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video !



REBEL ASSAULT
Un jeu spécialement développé pour le CD Rom PC ! Vous vivrez l'aventure de la "Guerre des Etoiles" dans son intégralité grâce à une animation et une musique inégalée.



POLICE QUEST 4
Dans ce 4 ème volet digne des épisodes précédents, vous devez arrêter un criminel laché dans la ville qui menace votre coéquipier. Une enquête réalisée en images digitalisées de toute beauté.



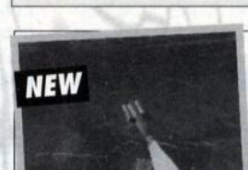
INDY CAR RACER
Le summum de la simulation de course F1. Grand Prix de Microprose semblait être le Top ! Eh bien il faut réviser son jugement ! Une nouvelle simulation de course est née!



WINTER OLYMPICS
A l'occasion des prochains Jeux d'hiver, US Gold vous a concocté une simulation parfaite, où vous pourrez skier, glisser, shlusser, sauter ... enfin participer à 10 épreuves de cette compétition fabuleuse !



SAM & MAX
Un jeu d'aventure bourré d'humour au look bande dessinée (puisque adapté d'une bande dessinée). Un interface facile d'utilisation avec des icônes. Le dernier Lucas Art à ne pas rater !



SUBWAR 2050
Vous pilotez un sous marin de combat dernier cri et défendez des zones d'exploitation minière vitales. Une réalisation Microprose.



DOOM
Un jeu à la rapidité et à la souplesse impressionnantes : toutes sortes d'armes sont à votre disposition en cours de chemin pour éliminer vos ennemis !



SIM CITY 2000
Vous voilà Maire d'une future métropole et son avenir dépend de vos qualités de gestionnaire. Luttez contre le taux croissant de criminalité en investissant dans l'éducation et la recherche, en trouvant les matières premières des années 3000...



TFX
Des vues multiples, zooming, caméra externe à placement variable, le choix entre 3 avions : F22 - F117A et un avion expérimental, plus de 20 missions. Un simulateur de vol superbe et trés réaliste programmé par Océan.



GENESIA
Une superbe simulation de l'éditeur Microïds. Développez et faîtes prospérer une terre, un peuple, en exploitant tous les paramètres à votre disposition.

299F



Gravis PC noire
Joystick analogique 3 boutons entièrement réglable : tension du stick (8 positions de ferme à mobile), autocentrage, sélecteurs rotatifs permettant de définir la fonction de chaque bouton.

199F

Gamepad PC Gravis
Joypad analogique 8 directions créé pour votre PC 386 ou plus. Position turbo et fonction réversible pour droitiers ou gauchers, 4 boutons entièrement configurables : des options uniques pour un joypad unique. 1 stick amovible est inclus.

ATARI ST/AMIGA

NOUVEAUTES A VENIR

Apocalypse	King Quest 6
Battletoads	Mortal Kombat
Body Blows 2	Robinson Requiem
Canon Fodder	Second Samourai
Cool Spot	Simon the Sorcerer
Cyberpunk	Startrek 25th Ann.
Darkmere	Street Fighter 1 + 2
F1	Ultimate Pinball
F117 A Nighthawk	Uridium 2
Gobblins 3	Winter Olympics
Innocent	Wiz and liz
Jurassic Park	Wonderdog
K240	Zool 2

TOP 20 ST/AMIGA

Elite 2 Frontier	289/289F
Genesia	ND/349F
Hired Guns	ND/329F
Syndicate	ND/249F
O.M. Football	ND/249F
Space Hulk	ND/299F
Combat Air Patrol	ND/299F
Body Blows	ND/199F
Patrician	299/299F
Dreamlands	ND/289F
Alien Breed 2	ND/249F
Dogfight	ND/299F
Goal	ND/249F
Alien 3	Nd/249F
Civilization	275/299F
Dune 2	ND/299F
F17 Challenge	ND/129F
Project X	ND/125F
Sensible Soccer 2	225/225F
Overdrive	ND/249F

MANETTES

Manette SPEEDKING	125 F
Manette NAVIGATOR	159 F
QUICKJOY 3 Supercharger	99 F
QUICKJOY V SUPERBOARD	149F

* Sauf sur les Consoles - Remise différée

LES NOUVEAUTES D'ABORD · la Mégacarte · THOMAS JORDAN 101204 · MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Avec
la Mégacarte, 5% de remise* sur
des prix canons, même sur les promotions

Des jeux déments sur 3615 MICROMANIA

Les Magasins de Rosny et des Champs-Elysées sont agrandis !



MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7 sauf le 25 décembre

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre



MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Ccial des 4 Temps . Niveau 2
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

MICROMANIA LILLE V2
Centre Ccial de Villeneuve d'Ascq
Niveau bas - Tél. 20 05 57 58
Ouvert les dimanches 5, 12 et 19 décembre



MICROMANIA Apple Macintosh



SIM CITY 2000

Vous voilà Maire d'une future métropole et son avenir dépend de vos qualités de gestionnaire. Luttez contre le taux croissant de criminalité en investissant dans l'éducation et la recherche, en trouvant les matières premières des années 3000. Sortie courant janvier.

LEGEND OF KYRANDIA

Un classique de Sierra pour votre Mac. Vous êtes l'héritier d'un royaume que le sinistre Bradon vous a dérobé. Vous devrez tenter de regagner votre héritage.

LE TOP 10 MICROMANIA	
Break Line	275 F
Chuck Yeager Air Combat	399 F
Indy 4	399 F
Legend of Kyrandia	349 F
Eight Ball de Luxe	299 F
Red Baron	299 F
Civilisation	349 F
Prince Of Persia	349 F
A TRain	369 F
Carrier at War	349 F

LES MANETTES	
Gravis Mouse Stick	649 F
Gravis Gamepad	389 F

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Disk ☐ Cartouche ☐ **Total à payer =**	F

Nom ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Code postal .... Ville ....

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

Commandez par téléphone 92 94 36 00
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement

N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo

ORIGIN


Chris Roberts nous a présenté en détail les projets Wing Commander III et Wing Commander Armada.

Origin est aujourd'hui l'éditeur de jeux américain le plus vendu dans le monde. Une bonne raison de nous rendre à Austin au Texas pour rencontrer les créateurs de mondes et vous rapporter les toutes dernières infos sur les hits Origin de 1994 (voir aussi nos previews de Pacific Strike, Warbirds et BioForge).

WING COMMANDER III

Oui, Wing Commander III est en route ! Et, si Chris Roberts tient toutes ses promesses, il va renvoyer ses prédécesseurs au placard ! On savait que l'auteur de Wing Commander et Strike Commander visait toujours très haut et il ne fait pas défaut à sa réputation avec le troisième volet de sa série fétiche. Wing Commander III sera un jeu CD-ROM uniquement, en super VGA avec des vaisseaux entièrement modélisés en 3D mappée. Tous les graphismes du jeu ont été réalisés sur Silicon Graphics avec les



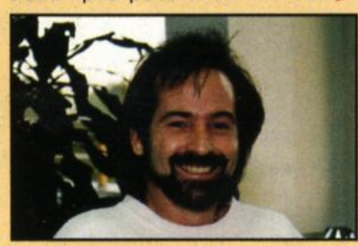
Le script sur papier de l'intro de Wing Commander III couvre un mur entier dans les locaux d'Origin !

Voici l'un des vaisseaux que les graphistes de Wing Commander III ont modélisés sur leur Silicon Graphics. Joli, non ?

logiciels de rendering les plus performants du marché. Quant à l'aventure proprement dite, elle vous mettra une fois de plus nez-à-museau avec les Kilrathis mais Wing Commander III vous réserve d'autres surprises... Wing Commander III est annoncé pour avril sur PC CD-ROM et 3DO.

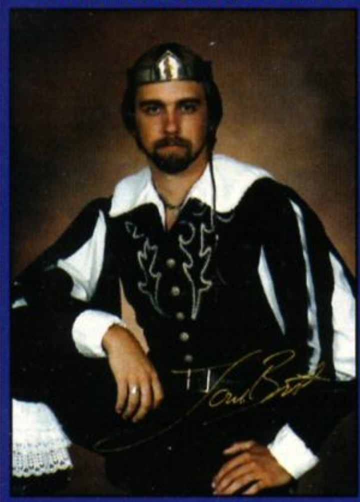
WING COMMANDER ARMADA

Wing Commander Armada est le logiciel que tous les "pros" de Wing Commander attendaient, un jeu de Dogfight dans l'univers imaginé par Chris Roberts où il pourront se mesurer dans un face-à-face meurtrier avec d'autres joueurs. Conçu dans le même esprit que Wing Commander Academy, Wing Commandeer Armada n'est pas un jeu original mais plutôt un complément proposé aux fans de la série pour un prix attractif. Il profitera par contre des progrès techniques accomplis pour WCIII : mode ➤


Dallas Snell, Vice Président et Responsable des Développements : «l'Europe représente désormais plus de 50% de nos ventes : une bonne raison de systématiser la traductions intégrale de nos jeux !».

INTERVIEW  INTERVIEW  INTERVIEW

RICHARD «LORD BRITISH» GARRIOTT
VICE PRESIDENT SENIOR D'ORIGIN / CREATEUR D'ULTIMA


Richard Garriott, alias Lord British, dans ces plus beaux atours. Incontestablement l'un des grands seigneurs du monde des jeux micro.

Tilt : Bonjour Richard. Parlons un peu d'Ultima VIII. Il semble qu'il y ait une grande différence entre ce nouvel opus et ses prédécesseurs, non ?

Richard Garriott : En effet, le moteur d'Ultima VIII est complètement différent de celui des précédents Ultima. En fait, nous avons tout refait dans le jeu à l'exception, je crois, des routines de chargements. Autant dire que le changement est total ! Et, sincèrement, je crois qu'avec ce nouveau système, Ultima VIII, intitulé Pagan, sera meilleur que les autres et plaira également aux joueurs qui ne sont pas des fans d'Ultima. Une bonne nouvelle pour vous, le jeu sortira simultanément en anglais, français et allemand.

Je remarque que dans Pagan le personnage de l'Avatar est forcément un homme...

En effet, étant donné le nombre de sprites réalisés pour l'Avatar, environ 1500, il était impossible d'inclure homme et femme en même temps. Mais il n'est pas exclu que nous ne fassions pas, plus tard, des graphismes additionnels pour que vous puissiez incarner une femme.

Au niveau du scénario, quoi de neuf ?

Ultima VIII fait directement suite à Serpent Isle mais il va plonger le joueur dans un pays et un contexte, complètement nouveau : Pagan, le monde originel du Gardien. C'est un monde plus dur, plus étrange et plus cruel que Britannia, un monde dirigé par les forces élémentaires représentées par des titans. L'Avatar va avoir affaire à forte partie !

Pagan serait-il le début d'un nouveau genre d'Ultima ?

Disons qu'Ultima IV, V et VI offraient une problématique très positive, insistait sur l'accomplissement de soi, la recherche des Vertus. Avec Ultima VII, VIII et IX, je reviens vers «le côté obscur de la Force». Dans Ultima VII, l'Avatar interdisait au Gardien l'entrée sur Britannia. Dans Ultima VIII et IX, il va devoir l'affronter et tenter de le vaincre. Et pour ce faire, il va se rendre compte qu'il lui faut acquérir une puissance comparable à celle de son ennemi sans succomber au goût du pouvoir et risquer de devenir comme le Gardien. D'ailleurs, le titre d'Ultima IX sera «Ascension».

J'aimerais aller au-delà du jeu proprement dit. Ultima est sans doute l'une des saga les plus célèbres du monde micro et aussi l'une des plus complexes. Est-ce un moyen pour toi de faire passer un message, d'exprimer une philosophie de la vie ?

Ah, c'est une bonne question... Il est vrai qu'étant donné l'univers qu'ils développent, les Ultima sont le fruit d'une réflexion qui peut en créer une autre chez les joueurs, à l'inverse d'un shoot'em up ou d'un beat'em all. Après Ultima III, j'en ai eu assez des quêtes manichéistes du genre : affronter pleins de monstres, écumez pleins de donjons, etc. pour aller tuer le Grand Méchant. J'ai donc passé de nombreuses heures à réflechir et je me suis retrouvé avec le concept des Vertus. J'ai imaginé que la quête principale du héros du jeu serait une quête personnelle destinée à faire de lui une incarnation de ces vertus. C'était un message positif mais en aucun cas la Vérité avec un V. Cependant, il est vrai que, comme pour dans le cas de certains livres ou films, certaines personnes ont réagi d'une manière exagérée (il me montre la lettre d'un joueur qui prétend avoir trouvé le chemin de Dieu en jouant à Ultima IV). Il est clair que je véhicule dans Ultima, les idées qui me tiennent à cœur mais je ne prétend pas détenir la vérité ni changer les gens. Ultima est et reste avant tout un jeu.

Je considère que l'acte de Création, quel qu'il soit, est l'un des objectifs les plus nobles que les hommes puissent accomplir, un moyen de laisser une trace de son existence au-delà de la mort. Est-ce qu'en réalisant la série des Ultima, tu as eu l'impression d'accomplir un acte majeur de ton existence ?

Je répondrai en deux parties. D'abord, oui, je suis d'accord avec toi en ce qui concerne la Création et l'idée de laisser une empreinte derrière soi. A mon avis, cependant, les logiciels de jeux sont moins durables que d'autres types d'œuvres (livres, peintures, etc.). Je me souviens d'une intervention de l'écrivain cyberpunk Bruce Sterling à ce sujet. Il disait en substance : « lorsque vous écrivez un livre, on le compare à

WE CREATE WORLDS

Quoi de neuf chez Origin ? Que nous concoctent donc les géniaux auteurs de Wing Commander, d'Underworld et surtout d'Ultima, la plus longue et la plus belle saga de toute l'histoire des jeux micro ? Dogue de Mauve est parti comme envoyé spécial pour Tilt au Texas. Où il a rencontré Lord British lui-même, le vice-président senior d'Origin. Il revient des USA, les yeux pleins de couleurs et la tête pleine de rêves. Mais surtout avec les softs de l'avenir et quelques photos prometteuses.



Voici les locaux actuels d'Origin. Croyez-le ou non, ils sont déjà pleins à craquer et l'équipe envisage sérieusement de déménager !

➤ Super VGA et vaisseaux en vrai 3D. Les options de jeux sont multiples : on pourra relier jusqu'à quatre ordinateurs, jouer à un contre un, deux contre deux (avec pilote et canonnier), chacun pour soi ou même à deux sur le même ordinateur (l'écran étant alors divisé en deux). Bref, des heures de plaisir en perspective et un moyen de montrer à tous ces vantards que VOUS êtes le meilleur ! Wing Commander Armada est annoncé sur PC pour avril. A noter que la version 3DO de Wing Commander arrivera, elle, en janvier.

Ultima 8

La seule mauvaise nouvelle pour tous les fans de l'Avatar, c'est qu'Ultima VIII ne sortira qu'en février. Mais à part ça, Ultima VIII apparaît sans aucun doute comme l'événement du début 94 en matière de jeux de rôles. Entièrement reprogrammé par rapport à Ultima VII et Serpent Isle, Ultima VIII se destine à la fois aux rôlistes purs et durs et aux novices qui voudraient découvrir le monde merveilleux du jeu de rôles. Doté de graphismes et d'animations extraordinaires -il y a près de 1500 (!) sprites rien que pour les mouvements de l'Avatar- ainsi que d'un système sonore stéréo étonnant (on entend VRAIMENT les monstres approcher), Ultima VIII dispose, qui plus est, d'un scénario en béton et d'une interface améliorée. Mieux, il sortira en version française intégrale ! Enfin, il sera jouable sur un 386DX à 33Mhz. A Tilt, on n'en peut plus d'attendre février !


La maison de Lord British est un véritable rêve d'aventurier : objets de collection scientifiques, occultes ou exotiques, épées et autres armes anciennes, passages secrets plus vrais que nature et confort moderne. Quant à l'hôte des lieux, il est d'une patience et d'une gentillesse à toute épreuve.



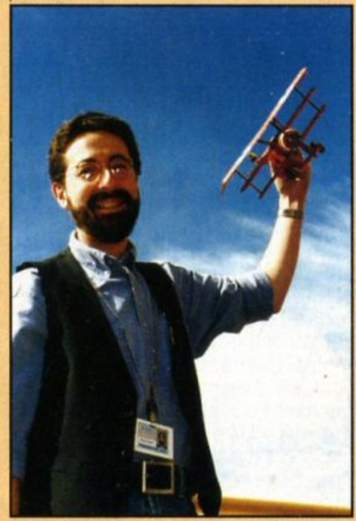
Richard Garriott collectionne tous les objets qui portent le nom d'Ultima : adoucissant, tasses, cigarettes... et même papier toilette !

System Shock

System Shock est le nom actuel du nouveau projet des auteurs d'Ultima Underworld dont il reprend d'ailleurs le moteur de jeu.


La salle d'attente de chez Origin. Certains journalistes attendent plus que d'autres...

Nettement orienté «action», System Shock vous met dans la peau d'un hacker cyberpunk, un netrunner. Vous vous retrouvez dans une vaste station spatiale, une biosphère, dirigée par l'ordinateur Shodan. Celui-ci s'est détraqué et s'apprête à lancer plusieurs offensives contre la Terre (notamment à l'aide de mutants crées dans ses laboratoires). Ce sera à vous de comprendre ce qui se passe et de neutraliser Shodan pour survivre. Au niveau technique, System Shock sera plus rapide qu'Underworld 2 (10 à 15 im./sec. sur un 486) avec des textures plus fines. On pourra accéder à une vue plein écran et même une vue panoramique à 360°. Le jeu sera axé sur l'exploration et le combat avec des énigmes faisant appel aux lois de la physique qui sont entièrement gérées. Au niveau de l'ambiance, le jeu devrait sans doute ressembler à In Extremis (look "Alien", décors sombres, bruitages angoissants). Sortie prévue en avril sur PC ■


Warren Spector, le concepteur de System Shock et de Warbirds, est aussi l'auteur du jeu de rôles Toons. Quelle productivité !!


Andy Hollis, spécialiste des simulateurs de vols chez Microprose, vient de rejoindre les rangs d'Origin. Ça va simuler ferme !

INTERVIEW



INTERVIEW


Magnanime, Dogue de Mauve a bien voulu emmener Richard Garriott faire un petit tour dans sa Lamborghini Diablo... Heu, y'a pas une interversion quelque part, là ?

tous les ouvrages du même genre conçus depuis que l'écriture existe. Vos chances d'arriver à écrire le meilleur livre du genre est donc très faible. Mais si vous y arrivez, votre œuvre restera la meilleure pendant longtemps. En matière de jeux, c'est l'inverse. Avec l'évolution incessante de la technologie, les jeux s'améliorent sans cesse et les meilleurs de chaque catégorie sont toujours détrônés au bout de quelques mois». Je n'ai donc pas crée Ultima dans l'espoir qu'il me survive durant des siècles et des siècles.

Par contre, il est vrai que depuis Alakabeth, mon premier jeu en 1979, j'ai toujours eu cette volonté de créer des jeux. Je suis heureux que le résultat ait plu et m'ait permis de continuer sur une période de plus de dix ans. Il est clair qu'Ultima compte beaucoup dans ma vie. C'est Ultima qui a permis la création d'Origin et la réalisation de bien d'autres projets. Mais toute ma vie n'est pas consacrée qu'à Ultima. Je fais des voyages, je m'intéresse à tous les sports extrêmes (mon préféré : le parachute) et tous les deux ans, lors d'Halloween, j'organise chez moi une immense attraction, une sorte de jeu de rôles grandeur nature auquel tous ceux qui le souhaitent peuvent participer gratuitement. L'avantage par rapport à Ultima, c'est que je peux VOIR les gens s'amuser grâce à mon travail. C'est un peu comme si j'étais un musicien et que je me produisais sur scène pour voir que les gens aiment mon œuvre.

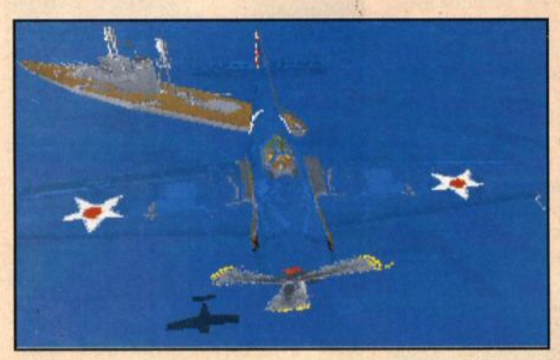
As-tu envie de te tourner vers d'autres domaines, la littérature ou le cinéma par exemple ?

Hum... Non, je ne pense pas m'attaquer à un livre ou un film. Par contre, j'aimerais vraiment me lancer dans un projet de parc attraction de grande envergure (payant, cette fois) tout en continuant à superviser la création des Ultima (car il faut bien voir que les dernier épisodes ne sont pas le fruit de mon seul cerveau mais de vrais travaux d'équipe). Mon frère Robert est d'ailleurs actuellement à la recherche d'un site potentiel...

Merci Richard et bonne chance pour la suite des Ultima ainsi que pour ce futur «Lord British Park». Heu... tu me ramènes à Paris dans ta Diablo ?

PACIFIC STRIKE


Aux pilotes méritants, Pacific Strike offrira de belles images qui donneraient presque envie de rejoindre les rangs de l'US Navy. Presque.

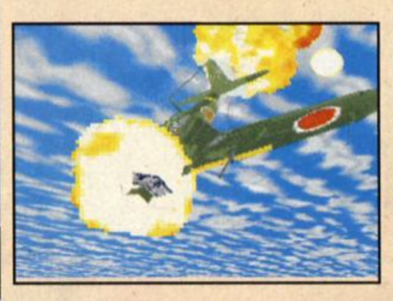




Avec Pacific Strike, Origin monte encore d'un cran dans le réalisme en matière de simulation. Admirez les détails de l'appareil et l'ombre qu'il projette sur l'océan.

Basé sur les routines -améliorées- de Strike Commander, Pacific Strike est un simulateur de combat aérien de la Seconde Guerre Mondiale. Il vous met dans la peau d'un pilote de chasse américain qui va se trouver mêlé à toutes les opérations et les raids aériens qui eurent effectivement lieu durant la guerre. La façon dont vous terminerez chaque mission (succès éclatant, réussite moyenne, échec relatif ou plantage catastrophique) déterminera les conditions, plus ou moins favorables, des affrontements suivants. Au final, il est même possible d'écourter ou d'allonger la guerre ! Le réalisme historique a été l'un des soucis majeurs des auteurs du jeu... qui ne lui ont cependant pas sacrifié la jouabilité ou le plaisir des yeux. Les avions de Pacific Strike ont tous été modélisés avec un immense soin du détail. Silhouettes, couleurs, décorations : tout y est ! On peut même voir le pilote à travers la vitre de chaque coucou. Quant aux navires de guerre, américains ou japonais, ils sont superbes et tout aussi détaillés. Il faut les voir tanguer puis couler lentement lorsque vous avez réussi à les torpiller («c'est mon porte-avions qui coule en bas ? Oups, désolé...»). Les graphismes du décor ont également évolué depuis Strike Commander ; ils sont plus complexes et plus détaillés (la surface de l'océan ne ressemble plus à une étendue plate). Les amateurs de Wing Commander et de Strike Commander retrouveront également avec plaisir les séquences cinématographiques qui font la particularité des softs d'Origin. Au niveau technique, Pacific Strike réclamera une grosse configuration : PC 486, 4 Mo de RAM, joystick et environ 20 Mo sur le disque dur. Mais que les passionnés se rassurent, le jeu tournera aussi sur 386 (où il sera plutôt lent).

Dogue de Mauve


Et un Zero de moins, un ! Dans Pacific Strike, les combats sont encore plus stressants que dans Strike Commander. Une bonne occasion d'utiliser les caméras extérieures... surtout en cas de victoire.



INTERVIEW

ERIC HYMAN CHEF DE PROJET



Tilt : Bonjour, Eric. Comment présenterais-tu Pacific Strike à nos lecteurs ?
Eric Hyman : Eh bien, il s'agit d'un simulateur de combat aérien qui reprend toutes les batailles qui ont eu lieu dans le Pacifique durant la Seconde Guerre Mondiale.
Graphiquement, ça ressemble pas mal à Strike Commander, non ?
En effet, le moteur est identique à celui de Strike Commander, mais certaines routines graphiques ont été rajoutées ou améliorées. Il y a également d'autres différences importantes avec Strike Commander. Les combats de Pacific Strike se font tous en vrai Dogfight (combat à courte portée). Les Mosquito et autres Zero de Pacific Strike sont loin d'être aussi technologiques que les F-16 de Strike Commander, mais ils sont au moins aussi fun à piloter !
Justement, retrouvera-t-on dans Pacific Strike tous les avions chers aux pilotes de cette période ?
Oui, ils seront tous accessibles (Mustang, Kate, Corsair, Thunderbolt, Liberator,...), en respectant la réalite historique de leur mise en service durant la guerre.
Est-ce-que ça signifie que le jeu suivra un cours immuable ?
Non, au contraire ! Tous les actes du joueur influenceront les missions suivantes, allant même jusqu'à modifier la durée et l'issue de la guerre. Nous avons voulu créer un jeu fun dans la lignée de Wing Commander et X-Wing mais, contrairement à celui-ci, Pacific Strike n'exigera pas du joueur qu'il remplisse scrupuleusement chaque détail d'une mission avant de pouvoir continuer. Dans Pacific Strike, même un mauvais pilote peut survivre jusqu'à l'issue du combat. Evidemment, un bon pilote qui aura réussi à couler quelques navires durant le jeu verra sa tâche allégée lors de l'assaut final. Peut-être même pourra-t-il éviter le lancement de la Bombe... à moins qu'il ne soit désigné pour piloter l'Enola Gay.
On dirait que vous avez drôlement potassé votre histoire en faisant le jeu ?
En fait, tous les membres de l'équipe sont des passionnés d'histoire autant que de jeu. Cela donnera, j'espère, un soft aussi réaliste qu'agréable à jouer. En fait, nous faisons le simulateur auquel nous avons toujours rêvé de jouer.


Pacific Strike ne serait totalement complet sans l'«Origin touch» que constituent les séquences cinématiques du jeu. Le héros accuse une assez nette ressemblance avec celui de Strike Commander, non ? Serait-ce son arrière-grand-père ?


En piqué dans l'azur ! De nombreuses missions vous demanderont de braver les canons anti-aériens des navires japonais.

PRONOSTICS

DOGUE DE MAUVE



Les programmeurs d'Origin ne se reposent pas sur leurs lauriers ! Les graphismes de Pacific Strike dépassent tout ce qui a été fait jusqu'à présent en matière de simulation. Superbe !

PIOTR KOROLEV



J'attendais Origin au tournant : allaient-ils persister dans la «simul'action» ? Il semble que la réponse soit, heureusement, non puisque Pacific Strike s'annonce comme un grand simulateur historique dans la lignée de Secret Weapons... et Aces Over Europe.

SERGE GRUN



Mais où s'arrêteront-ils ? Pacific Strike est bien évidemment dérivé de Strike Commander mais, quand on tient un tel filon, on ne le lâche pas ! Les graphismes sont encore plus beaux, plus fluides et c'est tout bonnement magnifique.

INNOCENT UNTIL CAUGHT

JACK T. LADD COURT TOUJOURS ?

Selon les informations reçues ce matin, l'infâme Jack T. Ladd, criblé de dettes et actuellement recherché par les Services Fiscaux Interstellaires, est toujours en liberté.

Cette photo prise par Wilbour A. Pratt, photographe amateur, montre un homme identifié comme Jack T. Ladd quittant le fameux night-club Vagrants. Le club, repaire favori des patrons du milieu et des starlettes, se trouve au coeur de la capitale et a la réputation de servir les boissons les plus chères de l'univers. La photo a été prise à 3h00 du matin et on pense que la blonde au côté de notre suspect n'est autre qu'une certaine Miss Fifi LaMour, jeune actrice talentueuse et danseuse de charme.

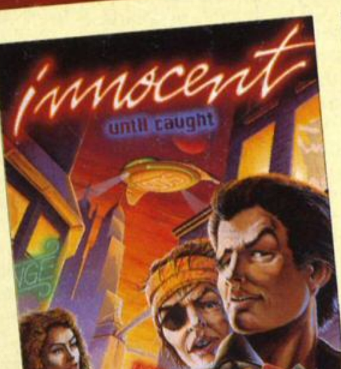
Un représentant des Services Fiscaux déclare : "Si c'est bien l'homme que nous recherchons, j'aimerais savoir combien il a dépensé au bar, après tout cet argent est à nous."

Sachant que Jack T.Ladd a déjà visité trois planètes, la Cité des Nuages et au moins quatre bars, cette photo est un indice crucial pour sa capture. Si vous avez des informations sur l'endroit où il se trouve, veuillez contacter au plus vite votre bureau de perception.



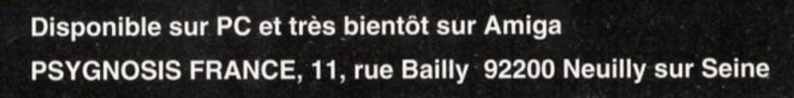


Photos d'écran PC
Jeu en français
Manuel en français



INNOCENT until caught

Attention – Jack T. Ladd est armé de 10 Mb de données, jeu superbe, mouvements réalistes dans 8 directions, SmuttiText™, CensoRound™, CyniPlay™. Pour ménager votre moralité et votre santé mentale, évitez-le à tout prix.

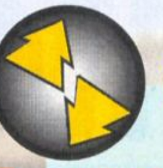




Disponible sur PC et très bientôt sur Amiga

PSYGNOSIS FRANCE, 11, rue Bailly 92200 Neuilly sur Seine

WARBIRDS



INTERVIEW





Depuis le célèbre Red Baron de Sierra, le ciel était vide de simulation de vol dédiée à la première guerre mondiale. Heureusement, grâce à Origin un nouveau jeu se pointe à l'horizon : Warbirds.

Warbirds est le nom actuel d'un nouveau projet d'Origin, un jeu de dogfight qui reprend le meilleur de Red Baron et Wing Commander.

Vous y tenez le rôle d'un pilote américain qui rejoint les forces alliées en 1917 et prend part aux plus palpitants affrontements aériens de la fin de la première guerre mondiale. Etant donné les performances des engins de l'époque (les Fokker et autres Sopwith Camel dépassaient rarement les 100 km/h), Warbirds sera un vrai jeu de dogfight. Exit les missiles infrarouges à tête chercheuse qui trouvent leurs cibles dans un rayon de plusieurs kilomètres. Dans Warbirds, vous aurez le temps de voir la couleur des yeux du pilote adverse (ou celle de son écharpe) avant de l'envoyer ad patres ! Le but avoué des auteurs est de faire de Warbirds un simulateur réaliste et, surtout, un vrai jeu de combat aérien plein de rebondissements. Warbirds fait d'ailleurs appel aux séquences intermédiaires animées façon Wing Commander (des dizaines de pilotes - le taux de mortalité était plutôt élevé) et seize personnages que vous retrouverez tout au long du jeu, dont un gradé qui ressemble à Sean Connery.).

A l'instar de Pacific Strike (le jeu d'Origin sur la seconde guerre mondiale, présenté en preview dans ce numéro), Warbirds sera d'un grand réalisme avec des missions, des pilotes et des avions historiques.

Du point de vue des innovations, le jeu simule les nuages à merveille, d'une manière vraiment originale et très convaincante. Il y aura aussi une option magnétoscope pour enregistrer vos meilleurs combats... ainsi que les plus longs car dix minutes de films ne prendront que 15 Ko sur le disque dur ! ■

Dogue de Mauve



Pour réaliser les écrans du jeu, les graphistes ont utilisé leur logiciel maison, EOR, qui a servi pour Strike Commander, Pacific Strike, BioForge et Wing Commander III.



Les lieux utilisés pour les scènes cinématiques de Warbirds ont tous été créés à l'aide de 3D Studio 2. Le résultat fait carrément penser à du 7th Guest, non ?



Vous voilà aux commandes de votre Sopwith Camel en train de traquer un Fokker (serait-ce le Baron rouge ?), tandis qu'au loin se profile un immense dirigeable. Ah les nuages...



Voilà un Fokker qui ne vous embêtera plus. Serge dit que l'ampleur des explosions est exagérée... mais il n'a jamais piloté ce genre d'appareil, n'est-ce-pas ?

PRONOSTICS

PIOTR KOROLEV



J'avoue ne pas être très attiré par les premiers chasseurs. Warbirds pourrait bien me faire changer d'avis et me donner le goût du «fighting spirit», cher aux premiers pilotes.

DOGUE DE MAUVE



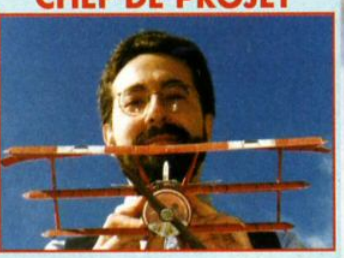
Tout droit sorti de l'esprit fertile de Warren Spector, Warbirds a toutes les qualités pour devenir un très grand simulateur de combat aérien. Von Richthofen, à nous deux !

SERGE GRUN



Faut-il vraiment que je fasse un pronostic ? Quand on sait ce que les programmeurs d'Origin sont capables de nous sortir, ce n'est même pas la peine d'y réfléchir : ce jeu sera génial !

WARREN SPECTOR CHEF DE PROJET



Tilt : Bonjour, Warren. Tu as déjà travaillé sur bon nombre de jeux dont Ultima Underworld 2. Qu'en est-il de Warbirds ?

Warren Spector : Warbirds est l'un de mes nouveaux projets. Il s'agit d'un jeu de dogfight qui se situe en 1917-1918. Je suis un fan des avions de la Première Guerre Mondiale et j'ai passé des heures à jouer sur Red Baron de Sierra. Il était donc normal que je finisse par me lancer dans un jeu du même genre.

Warbirds ressemblera donc à Red Baron ?

En fait, non. Pas vraiment. J'aime beaucoup Red Baron et j'admire le réalisme historique très poussé de ce jeu, avec toutes les campagnes, toutes les missions de 14-18. Warbirds ne sera pas aussi «généraliste». J'ai préféré choisir une période plus courte de l'histoire, ce qui permet de relier chaque mission par des séquences cinématiques. J'avais beaucoup aimé la façon dont Wing Commander plongeait le joueur dans une sorte de film et j'ai repris cette mise en scène pour Warbirds. Autre différence : les avions de Warbirds sont vraiment beaux et hyperdétaillés. Franchement, je n'en reviens pas en voyant ce que nos graphistes ont réussi à faire ! On voit les hélices tourner, les écharpes des pilotes dans leur cockpit, etc. Ces petits gars sont géniaux !

Est-ce que vous avez repris le moteur de Strike Commander ?

Oui, bien sûr. Ce serait dommage de ne pas se servir d'une technologie qui a fait ses preuves. Il y a même des effets plus intéressants dans Warbirds. Vous vous souvenez sans doute que dans Strike Commander, il est possible de regarder tout autour de vous dans le cockpit. Lorsque vous pilotez un F-16, ce n'est pas vraiment utile ; toutes les infos apparaissent sur votre radar ou votre HUD. Dans un coucou de 1917, en revanche, il devient vital de se tordre le cou pour apercevoir l'ennemi qui arrive par derrière. Nous avons aussi imaginé une nouvelle façon de faire des nuages, avec des graphismes bitmap translucide qui zooment dans les sens. On peut vraiment utiliser les nuages pour se dissimuler... et y perdre son sens de l'orientation !

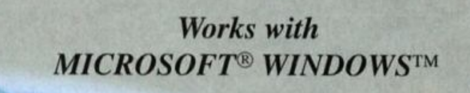
Quand penses-tu terminer Warbirds ? As-tu d'autres projets ?

Hum... franchement, je ne pense qu'il soit prêt avant avril, car nous voulons vraiment le peaufiner. Et puis, nous pensons aussi à réaliser des data-disks qui permettraient de jouer du côté des Allemands. En ce qui concerne mes autres projets, je travaille actuellement sur System Shock, un jeu de SF utilisant le moteur d'Ultima Underworld. Mais je vous en reparlerai bientôt...

FROM THE CREATORS OF AV-8B HARRIER ASSAULT COMES THE FIRST-EVER COMPREHENSIVE FLIGHT MODELLING SOFTWARE

FLIGHT SIM TOOLKIT

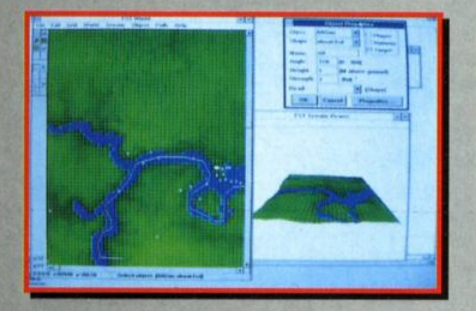
La création suprême



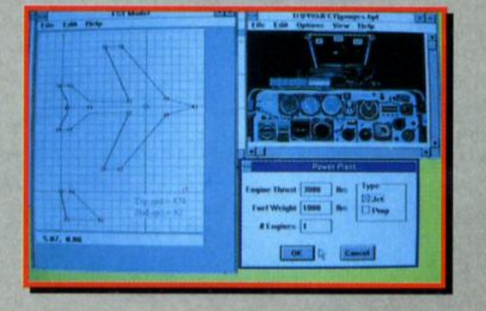
- Créez des simulations de vol complètes à scénarios multiples.
- Banque d'images en 3-D regroupant des objets historiques, civils et militaires, avec une vaste gamme d'avions, bâtiments, véhicules, vaisseaux, hélicopères, armes et rues.
- Tableaux de bord et instruments réels.
- Les instruments de navigation comprennent: indicateur d'azimut automatique, DME, radio NAV, ADF, EFIS, indicateur de pente, système d'atterrissage aux instruments, et ordinateur NAV.
- Deux missions gratuites: Private Pilot et Top Gun
- Option unique "FST Users Club".











CREATE YOUR OWN PLANES, OBJECTS & BATTLEFIELDS!

DARK LEGENDS

Dark Legends, le soft le plus prometteur de SSI ! Et pourtant, il n'en est encore qu'aux premiers stades de développement. La compagnie américaine compte bien d'ailleurs faire un carton avec ce jeu.





Wow, la taille de cet orc! Nul doute qu'il sera la pièce de base de tout joueur "chaotique". Cette grosse brute sera parfaite dans le rôle de chair à canon contre les magiciens.

160 PHASES D'ANIMATION AU MINIMUM PAR SPRITES ... MIEUX QU'ARCHON ET BATTLECHESS !

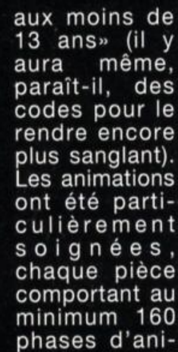
«I will swallow your soul!». Cette ghoule semble tout droit sortie d'un film de Sam Raimi (Evil Dead). On ne sait pas encore si elle sera une pièce maîtresse mais, en tout cas, elle en jette un maximum !



Vu comme ça, Dark Legends n'a pas vraiment l'air d'un jeu de réflexion et, pourtant, il ne faut pas vous y tromper : outre les graphismes superbes, l'aspect réflexion y sera très developpé.



Voilà une sacrée photo de famille. Les nains devant, les démons derrière ! Au total, il y aura seize pièces aussi variées qu'originales. Avouez que ça change des habituels jeux d'échecs, non ?

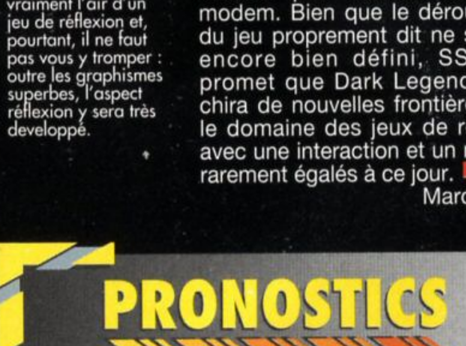


Mes très chers frères, mes très chères sœurs, saluez cette prêtresse venue casser de l'orc à grand coup de chapelet. Les jeteurs de sorts ont généralement une attaque à distance.

Dark Legends. Sous un titre très heroic fantasy se cache un jeu de réflexion/action vraiment prometteur. Pour l'instant, nous n'avons vu que de superbes animations tourner sur un PC 486dx 33 mais si l'ensemble du jeu est à la hauteur de ces dernières, Dark Legends figurera sûrement parmi les grands softs de l'année 1994. Son concept de base rappelle fortement celui de Archon, titre mythique s'il en est de la génération Apple IIc. Sur un plateau de jeu très vaste divisé en cases, deux joueurs opposent leurs armées dans une immense partie d'échecs fantaisiste. Pour ceux qui connaissent Vertigo, le déplacement des pièces sera très proche de celui utilisé dans le jeu de plateau. L'action proprement dite se déroulera sur un plan rapproché comprenant 7x7 cases, celles-ci représentant un terrain réaliste avec de nombreux décors (arbres, etc.). Les pièces seront variées (au nombre de 16) et disposeront toutes de pouvoirs spécifiques. Il y a aura des magiciens, des invocateurs, des templiers, des berserkers, des trolls, des chauve-souris vampires, des fantômes, des illusionnistes, des démons, des élémentaires du feu , des orcs, etc. Comme on peut le constater, Dark Legends demeure dans le créneau du jeu de rôle médiéval fantastique, ce qui laisse présager de combats pour le moins spectaculaires. Ces derniers seront de véritables scènes d'actions où les pièces vues de dessus s'affronteront en duel. Chacune d'elles disposera normalement de deux attaques différentes et d'une parade. On peut d'ores et déjà dire que Dark Legends sera un jeu violent, à l'instar par exemple de Wolfenstein 3D qui portait la mention «interdit aux moins de 13 ans» (il y aura même, paraît-il, des codes pour le rendre encore plus sanglant). Les animations ont été particulièrement soignées, chaque pièce comportant au minimum 160 phases d'animation distinctes, dont 60 uniquement pour les scènes de combats. Le contrôle se fera au joystick ou au clavier avec une répartition aléatoire des attaques. Pour finir, sachez que deux joueurs humains pourront s'affronter en réseau par modem ou null-modem. Bien que le déroulement du jeu proprement dit ne soit pas encore bien défini, SSI nous promet que Dark Legends franchira de nouvelles frontières dans le domaine des jeux de réflexion avec une interaction et un réalisme rarement égalés à ce jour.

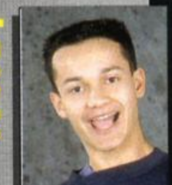
Marc Menier

ON POURRA JOUER EN RÉSEAU OU EN NULL-MODEM



PRONOSTICS

MARC MENIER



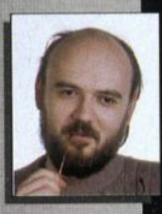
Grand adorateur devant l'Eternel du génial Archon sur Apple IIc, je bave (la moquette !) littéralement d'impatience en attendant Dark Legends. Les animations que l'on a vues sont démentes et, à mon avis, le jeu le sera aussi.

MARC LACOMBE



Il est encore trop tôt pour se prononcer. Dark Legends a l'air génial, certes, mais est-ce qu'il en a la chanson ? (c'est nul comme blague mais je l'aime bien).

JEAN-LOUP JOVANOVIC



Restons sceptiques, mes amis, restons sceptiques ! SSI nous promet un soft génial qui va révolutionner les jeux de réflexion, moi j'attends de voir pour y croire. En ce moment, c'est la mode des jeux beaux et inintéressants, alors...

DUNGEON HACK

PRÉVU POUR LE 5 NOVEMBRE AUX USA

NIVEAU DE DEVELOPPEMENT
STADE DE DEVELOPPEMENT 80%

Vous avez terminé tous les EOB ? Et vous souffrez le martyr en attendant Dungeon Master II ? Votre cas est grave. Mais, docteur SSI est là avec son traitement de faveur, Dungeon Hack. Des millions de niveaux, ça c'est de la thérapie de choc !



Un générateur de niveaux paramétrables, en voilà une excellente idée ! Une floppée de monstres, des trappes, quelques clés, plein d'objets magiques, deux ou trois packs de nourriture ici et là et, hop ! voilà le donjon terminé avec ses onze ou vingt-cinq niveaux tous frais tous beaux prêts à l'emploi. Trop facile ? Déjà fini ? No problemo : il suffit de paramétrer de nouveaux labyrinthes encore plus coriaces et c'est reparti pour de nouvelles aventures. C'est incroyable mais c'est ça, Dungeon Hack ! Des millions de niveaux à ne plus savoir qu'en faire ! Evidemment, vous devez vous dire qu'à force d'être générés aléatoirement, ils doivent tous se ressembler plus ou moins, sans compter qu'il n'y a pas d'histoire ni scénario pour vous guider dans l'aventure. Pour ce qui est du scénario, vous n'avez pas tort. A part une trame principale commune à tous les donjons (récupérer une orbe pour une mystérieuse damoiselle), l'ordinateur ne peut évidemment pas inventer de belles histoires. Ce n'est pas l'oncle Paul après tout. Mais pour ce qui est du reste, Dungeon Hack est suffisamment varié pour ne pas entraîner une grave crise de monotonie aiguë au bout de la dixième partie. Plusieurs sets de labyrinthes recolorés sous différentes teintes,



Attention, dans Dungeon Hack, on ne contrôle qu'un seul personnage. Pour moi, cela ne change pas grand chose mais il y en a que cela gêne. Cela permet cependant d'avoir la feuille de personnage sur l'écran principal, ce qui est diablement pratique !

On dirait du Eye of the Beholder et ce n'en est pourtant pas. A moins qu'une inconcevable probabilité ne recrée par hasard un niveau qui ressemble à l'un de ceux de EOB parmi les millions de possibilités.



C'est à partir de cet écran de sélection que vous pourrez configurer votre donjon. Avec tous ces paramètres, vous comprenez aisément pourquoi il y a des millions de combinaisons possibles. Le Dungeon Seed correspond au code.



Ce goblin en armure fait partie des cinquante monstres que vous pourrez affronter. A la fin d'un donjon, vous devrez en plus combattre un ennemi plus fort que les autres. Sa nature dépend de votre classe de personnage.



Heureusement, vous n'aurez pas à affronter ce géant de pierre. Il est trop occupé à soutenir le labyrinthe pour vous chercher des noises. Dungeon Hack est truffé de décors très soignés.

50 MONSTRES, 500 OBJETS ET 5 000 KILOMETRES DE LABYRINTHE

une multitude de décors sympas, une cinquantaine de monstres, plus de 500 objets, magiques ou non : avouez qu'avec tout ça, on a le temps de voir venir !

Bien sûr, il est encore trop tôt pour affirmer que Dungeon Hack sera un excellent jeu, même s'il est génial dans le principe. Il faudrait le tester des heures et des heures pour savoir au bout de combien de parties l'intérêt s'estompe. Mais, quoi qu'il en soit, Dungeon Hack est un soft résolument original et bien réalisé.

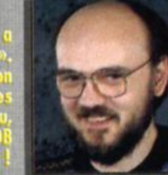
Il comporte un automapping très puissant, une création de personnage ergonomique basée sur les règles d'AD&D et, de plus, regorge d'idées sympas (par exemple, la forme des clés est liée à celle de la serrure qu'elles ouvrent).

Enfin, sachez qu'un système de code permet de rejouer un donjon en particulier et même de le refiler à un copain sur un autre PC.

Marc Menier

PRONOSTICS

JEAN-LOUP JOVANOVIC



Il y a eu la mode des suites, il y a maintenant celle des «éditeurs de niveaux». Le principe n'est pas nouveau mais Dungeon Hack me semble rassembler toutes les qualités que l'on peut espérer : il est beau, varié, virtuellement infini. Amateurs de EOB I et II, nous serons, j'espère, enfin comblés !

MARC MENIER



Dans le principe, Dungeon Hack est dément. Bon, maintenant, avant de sabler le champagne, il faudra attendre le test complet pour savoir quelle est la durée de vie exacte de ce soft. Des millions de niveaux ? On verra ça !

SERGE GRUN



Bon, il y a de l'idée sous roche mais, comme le dit Marc, encore faut-il que le jeu tienne la route. C'est bien beau d'offrir des zillions de niveaux, mais je crains que la «répétitivité» de la quête ne finisse par lasser même les plus passionnés.

FURY of the FURRIES







Distribué par



Disponible sur

PC

AMIGA

CD 32

Édité par



AL QADIM GENIE'S CURSE



Al Qadim fait indéniablement penser à Zelda sur console. Imaginez un jeu d'aventure et d'action reprenant le moteur de jeu de Dark Sun avec, ô merveille, des sprites plus grands et un scrolling plus rapide. J'en ai rêvé, SSI l'a fait !

Comparer Al Qadim au fameux Zelda japoniais (oups, je vais me faire saké !) est audacieux, certes, mais tout à fait justifié. Le système de jeu est en effet identique : un aventurier se déplace dans un monde vu du dessus. Il parle avec des gens, explore des cavernes et se bat avec son épée contre des monstres en temps réel. Exit les fastidieux combats tactiques basés sur des tours de jeu. Les batailles se gagnent à grands coups de joystick dans Al Qadim, en contrôlant un seul et unique personnage. A ce titre, on peut classer ce soft parmi les vrais jeux d'action sur PC, et Dieu sait s'ils sont rares ! Toutefois, Al Qadim est plus qu'un simple jeu d'action. Comme vous pouvez le constater sur les photos, le monde qu'il vous faudra explorer est peuplé de personnages étranges qui vous prodigueront conseils ou mauvaise fortune. L'histoire est d'ailleurs très importante, elle se déroule dans un univers inspiré des Contes des mille et une nuits. Dans ces contrées mythiques, la magie est régentée par des esprits, les génies, que les familles nobles utilisent à des fins honorables. Mais un jour, l'un de ces génies perd la boule et se met à faire des choses pas très convenables, voler des *Tilt* dans les kiosques par exemple. En clair : voilà-t-y pas qu'y fout le souk dans la casba ! Quel malheur ! la famille qui contrôlait jusqu'alors ce génie est très embêtée car comme disent les bonnes gens : «C'est pas bien !». Elle décide alors d'envoyer le fils cadet, le vilain petit canard dont la mort ne chagrinera personne (ne rigolez pas, c'est vous !), enquêter sur ce génie stupide devenu subitement dangereux. Ses investigations le mèneront aux quatre coins du désert où tapis volants et lampes magiques font bon ménage.

AL QADIM : UN DARK SUN GRAND PUBLIC !

Sur le plan technique, Al Qadim reprend le squelette de Dark Sun avec un scrolling plus rapide et ➤


Un bateau en plein désert, alors là, il y a quelque chose qui cloche ! Je connaissais la légende du Hollandais volant, mais l'Arabe volant, c'est nouveau


Dans les scènes d'intérieur, les toits des maisons disparaissent pour laisser place à l'action. L'interaction dans Al Qadim sera très poussée, chaque élément du décor étant un objet à part entière. Un petit cake pour le dessert ?


Dans le jardin familial, vous vous baladez l'épée à la main à la recherche d'un ennemi potentiel. A l'image de cette urne géante, il y aura beaucoup de sprites gigantesques dans Al Qadim.



«Tu es plus lent qu'un serpent mort dans le désert !». L' insulte qui tue ! La bonne maman n'y va pas par quatre chemins pour sermonner son fils. Allez, au boulot, tu as un génie à retrouver et toute la maison à nettoyer





NICOLAS A. BELIAEFF
PRODUCTEUR CHEZ SSI

Tilt : Vous êtes producteur chez SSI. Votre dernier titre, Dark Sun, marche fort aux Etats-Unis et on espère qu'il connaîtra le même succès en France. Que pensez-vous de ce jeu ?
Nicolas Beliaef : Dark Sun aurait pu être bien meilleur avec un petit mois de programmation supplémentaire, surtout pour les graphismes. D'un autre côté, il a bien marché aux States, les gens l'ont trouvé très jouable alors que demander de plus ? Pour ceux qui ont aimé ce jeu, je tiens à dire que toutes ces petites imperfections auront disparu dans le deuxième volet de Dark Sun, actuellement en préparation.
Un Dark Sun 2 ? Sera-t-il vraiment différent du premier ou est-ce que vous allez réutiliser le même moteur de jeu comme pour la loongue série des Champions of Krynn et autres ?
En fait, nous allons reprendre le même moteur de jeu tout en l'améliorant considérablement. Il aura un aspect beaucoup plus clean que celui de Dark Sun. Les graphismes seront aussi plus variés et soignés et le scénario s'étendra sur une plus grande aire de jeu. Sinon, l'histoire sera totalement dans la continuité du premier épisode, les joueurs pourront d'ailleurs transférer leurs anciens personnages. Quant à conserver le même moteur de jeu, tout dépendra de son succès auprès du public.
Quels sont vos styles de jeux de rôle à SSI ?
A SSI nous tenons à développer deux styles de jeux de rôles distincts : les premiers reprennent une vue aérienne comme dans Dark Sun ou Al Qadim tandis que les autres utilisent une vue en 3D, avec éventuellement des scrollings du type Wolfenstein. On tient à conserver ces deux tendances car un jeu comme Dungeon Hack reste très fun, même si ce n'est pas une révolution technique.
Tout à fait d'accord ! Continuez à faire des jeux de qualité, nous serons là pour les tester avec, qui sait, peut-être un Dark Sun 3 ?
Mais c'est prévu ! Et je vous en reparlerai très bientôt.

➤ plus fluide et des sprites plus grands. Le jeu sera agrémentée de nombreuses scènes cinématographiques et de musiques orientales. Il est toujours segmenté en zones pour faciliter les accès au disque dur (il y aura des anims sympas, histoire de patienter). En associant l'action au meilleur du jeu de rôle, SSI compte rallier un grand nombre de supporters à sa cause et rivaliser avec Zelda, sans fausse modestie. A voir les graphismes, on peut parier que le match sera serré. Marc Menier

L'ACTION ASSOCIEE AU MEILLEUR DU JEU DE ROLE !



Après le tristement célèbre signe du Black Power, SSI nous refait une version magique, le Sand Power. Ça m'étonnerait que ces mains géantes soient venues saluer notre héros. Le broyer, peut-être, mais pas lui dire bonjour



On reconnaît bien le style graphique de Dark Sun. Heureusement, le scrolling est plus rapide (mais pas plein écran) et les sprites plus grands. Dis-moi, jolie tortue, as-tu vu un génie fou égaré dans le coin ?



Dans Al Qadim, les combats se déroulent en temps réel au joystick. Plus vous gardez le bouton appuyé et plus votre coup sera puissant. Une moulinette et deux passes d'armes devraient suffire à détruire ce golem. Mais quel est ce mystérieux magicien sur son tapis volant ?

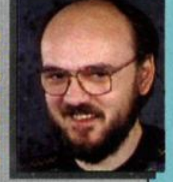
PRONOSTICS

MARC MENIER



Voyons, voyons, un Dark Sun transformé en jeu d'action avec des sprites plus gros ? Moi j'achète ! Al Qadim m'a l'air génial, le peu que j'en ai vu laisse présager un jeu dément. Par pitié, messieurs les programmeurs, ne salopez pas ce hit en puissance

JLJ



SSI se déchaine décidément en cette fin d'année. Mais ne vous laissez pas abuser : Al Qadim n'a, hormis ses graphismes, que bien peu de rapport avec Dark Sun. Comme jeu d'action / aventure de style Zelda, en revanche, il «peut» se révéler très intéressant. Pour l'instant, j'attends (et en plus ça rime).

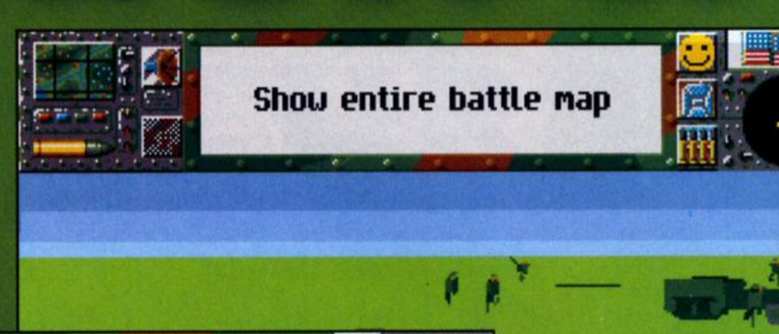
MARC LACOMBE



C'est beau, c'est rigolo, Al Qadim me plait beaucoup. Contrairement aux autres, je ne suis pas dingue des jeux de rôles, je suis content que SSI pense enfin aux amateurs de jeux d'aventure et d'action.

CAMPAIGN II

La plupart des wargames, aussi réalistes et réussis qu'ils soient, se contente souvent de représenter les hommes et les armées par de tristes petits carrés sans vie, sur une carte sans relief. Dans Campaign II, vous pourrez sauter à n'importe quel moment dans le cockpit d'un hélicoptère ou dans la tourelle d'un tank pour voir par vos propres yeux, en 3D, comment les choses se passent vraiment sur le terrain. Arme à l'épaule et au pas de charge !







Dans Campaign II, vous pouvez faire descendre des fantassins de vos véhicules blindés afin de surveiller les alentours. Vos soldats se mettront alors à suivre le véhicule comme de véritables gardes du corps!

Chars américains contre chars russes. Les autres tanks suivent automatiquement celui que vous dirigez en respectant la formation choisie à l'avance. Vous pouvez aussi décider de les laisser s'occuper seuls de l'ennemi.

Les amateurs de stratégie se souviennent sans doute de Campaign, premier du nom, un wargame très complet dont la principale originalité était de permettre au joueur d'incarner tous les acteurs d'une bataille, du général en chef au commandant d'escadron, en passant par le troufion de base coincé dans l'étroit habitacle de son tank avec ses posters de Marylin Monroe. Il était donc possible de déplacer des armées entières sur des cartes stratégiques, mais aussi de prendre les commandes d'un tank, d'une Jeep, ou d'un véhicule blindé lors de séquences en 3D relativement impressionnantes (les décors étaient assez sommaires, mais on pouvait tout de même voir des routes, des arbres et des maisons).

Campaign II reprend exactement le même principe, en y ajoutant quelques améliorations qui devraient satisfaire les fanas de wargame.

Alors que Campaign se limitait à la Seconde Guerre mondiale, Campaign II met à votre disposition tous les types de véhicules, de 1939 à nos jours (ce qui fait plus d'une centaine d'appareils supplémentaires, entièrement réalisés en 3D). On trouve aussi les derniers gadgets à la mode dans l'art de tuer : armes à visée laser, missiles guidés, lunettes infrarouges, etc.

Un des gros défauts de Campaign était que, malgré la présence d'avions dans le jeu, il était impossible de piloter un avion sur le terrain (on pouvait simplement donner à l'aviation l'ordre de soutenir certaines troupes au sol), ce qui s'avérait terriblement frustrant. Avec Campaign II, l'oubli est réparé ! Les séquences en 3D concernent maintenant aussi les hélicoptères et vous allez donc pouvoir fondre sur l'ennemi toutes mitrailleuses dehors, même si on est loin du réalisme d'un véritable simulateur de vol. Autre nouveauté, il est possible de ➤

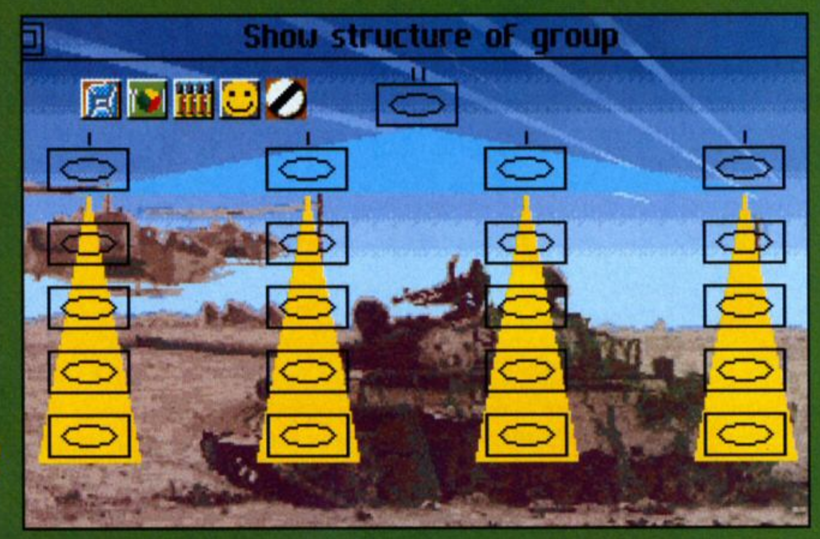




La section de création d'un scénario contient encore plus de paramètres que dans Campaign. Vous pourrez choisir de rester fidèle à la réalité historique ou, au contraire, inventer vos propres conflits.

La carte principale du champ de bataille, avec toutes les unités en formation. Vous pourrez passer en une seconde du poste de général en chef des armées à celui de simple conducteur de tank.

Ce schéma présente la structure hiérarchique d'un bataillon. Pour plus de réalisme, tous les symboles utilisés sont les mêmes que ceux qu'utilisent les vrais états majors.



FONDRE SUR L'ENNEMI TOUTES MITRAILLEUSES DEHORS



Tout comme son prédécesseur, Campaign II bénéficie d'une superbe séquence d'introduction. Ici, un hélicoptère tout droit sorti de la guerre du Viêt-nam. Il ne manque plus que "La Chevauchée des Walkyries" en fond sonore!

faire descendre quelques soldats (huit au maximum) de leurs véhicules blindés afin de s'en servir comme escorte... Les gaillards se mettent alors à courir à côté du véhicule à la façon de gardes du corps et protègent les alentours.
Autre défaut du premier épisode : quelques problèmes de jouabilité dus à un système de jeu très mal conçu sur certains points, qui semble avoir été nettement amélioré pour cette seconde mouture.
Le soft propose un bon paquet de missions retraçant les principaux conflits de ces cinquante dernières années, mais vous trouverez aussi un éditeur de carte qui vous permettra de recréer d'autres conflits historiques ou, mieux, de créer vous-même vos propres scénarios. Il est ainsi possible de tracer des routes, des voies ferrées, des fleuves, des forêts, et même des villes entières avant de placer les unités de votre choix (toutes les nationalités sont disponibles) où bon vous semble. Voilà qui devrait donner à Campaign II une longévité hors du commun, d'autant que les wargames confirmés y trouveront leur compte tout autant que les fans d'action mâtinée de stratégie !

Marc Lacombe

PRONOSTICS

MARC LACOMBE



Campaign était un wargame original, simple d'accès et plein de bonnes idées, mais le système de jeu souffrait de gros défauts capables de dégoûter n'importe quel joueur. Si les erreurs du premier épisode ont été corrigées, Campaign II sera un grand wargame!

DOGUE DE MAUVE



L'idée d'inclure des séquences d'action en 3D dans un wargame par ailleurs très complet est excellente, même si la 3D en question est quelque peu sommaire. Le maniement du jeu me semble plutôt complexe mais j'attends de voir la version définitive avant de me prononcer.

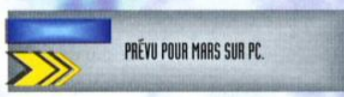
MORGAN FEROYD



Le fait de pouvoir créer des cartes à volonté (routes, fleuves, montagnes) et de pouvoir y placer les unités de son choix (tanks, hélicoptères, Jeeps) permet d'obtenir une infinité de situations, ce qui augmente considérablement l'intérêt et la durée de vie du jeu. Plutôt alléchant comme programme !

SUPERSKI III

Amis sportifs, les pseudo jeux de sport arcade sont révolus. Avec Superski III, les sports d'hiver se rapprochent de la simulation. Cette fois, les sensations seront ressenties comme si vous y étiez.



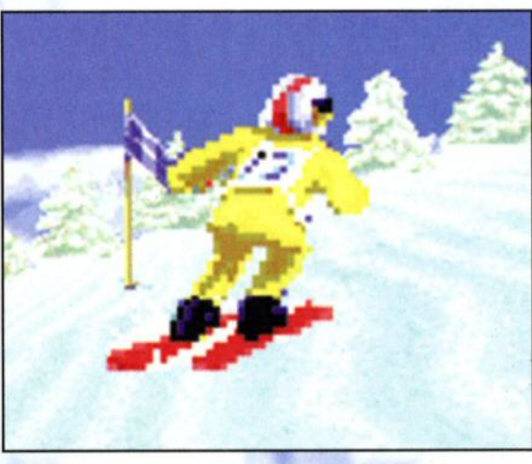


A l'occasion des Jeux Olympiques d'hiver de Lilhammer en 1994, Microïds lance Superski III. Le style est différente de Superski II car il adopte des techniques récentes de programmation comme la 3D mappée.
Ce n'est pas un simple petit jeu d'arcade mais bien une simulation des divers (...!) disciplines des J.O.

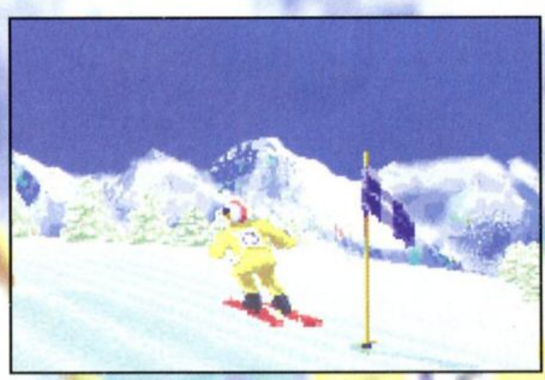
Une véritable simulation de ski

Tous les décors sont «recouverts» d'une texture et les nombreux angles de vision sont ceux d'une caméra. Tout ce qu'il faut pour vivre la sensation de glisse. Les graphismes en 320 x 200 permettent une fluidité très propre. Le moteur du jeu est un logiciel réalisé par l'équipe de Microïds : 3D Mack. Il laisse toute latitude quant à la programmation et aux modes graphiques. On peut donc imaginer de nombreux produits en 3D mappée en exploitant ce système. ■

Morgan Feroyd



Pour une fois, on peut dire qu'un jeu de ski nous surprend. Cette vue arrière rend assez bien la sensation de vitesse. La caméra se rapproche plus ou moins du personnage en fonction de sa vitesse. Un effet surprenant mais qui rend assez bien.



Et hop ! L'avantage dans Superski III est que la texture appliquée au sol permet certains effets comme, notamment, les bosses.

PRONOSTICS

MORGAN FEROYD



Pour le moment, Superski III est à l'état de nouveau-né mais l'idée de départ est bonne et on peut imaginer que cela pourra donner un produit intéressant.Sur la ligne de départ, il est plutôt bien placé parmi les jeux sportifs du moment et a le privilège d'être original.

PIOTR KOROLEV



Le moins que l'on puisse dire, c'est que la précédente version de Superski ne m'avait pas convaincu. Très heureuse surprise donc que ce jeu qui est, en fait, radicalement nouveau. Je vais enfin pouvoir faire du ski du fond de mon fauteuil, face à mon écran. Et alors, y'en a bien qui regardent le foot à la télé...

NOELLE BÉRONIE



Pour certaines activités, je reste persuadée que le jeu vidéo ne peut pas simuler la réalité. (Mais de quoi parles-tu, Noëlle ? NDSR)Mais l'apport de textures sur le décor ainsi que les angles de vue originaux me font penser que Superski III est sur la bonne piste.Pour faire oublier à certains que, cette année, ils ne partent pas aux sports d'hiver.



INTERVIEW

OLIVIER GRAZZIANO

Durant notre reportage chez Microïds, nous en avons profité pour capturer et interroger le responsable des produits.

Tilt: Depuis quelques temps, il semblerait que Microïds fasse un vrai carton. A ce propos, comment marche Genesia?

Olivier Grazziano : Plutôt bien. C'est sans aucun doute notre produit leader actuellement. Nous finalisons le développement de la version 640x400 pour PC. Nous envisageons même un data disk et une version CD. Cela permettrait de retirer tous les textes du jeu et de les remplacer par des voix digitalisées. Nous pourrions aussi ajouter de nombreuses séquences animées. Pour tout vous dire, Genesia va prochainement être distribué aux Etats-Unis.

Genesia, c'est une histoire un peu farfelue, non ?

En fait, c'est suite à l'annonce qu'a passée Doguy dans Tilt il y deux ans que nous avons contacté le programmeur à la base du projet. Après quelques discussions, nous avons signé. Nous étions persuadé que cela pourrait donner un produit très fort. Et il semble que nos efforts soient récompensés.

Mis à part cela, quelle sera l'orientation de Microïds dans les prochaines années ?

O.G.: Nous avons en gros trois activités majeures. La première est la création de jeu basé sur notre nouveau système de 3D mappée. Ce logiciel que nous avons appelé 3D Mack nous laisse beaucoup plus libre d'inventer de bons scénarios sans trop nous soucier de la programmation, car ce moteur de jeu fonctionne parfaitement. Cela permet de faire des produits comme Superski III ou le simulateur de commando. D'autre part, nous nous intéressons au support CD. Il est même envisageable que nous créions une section spécifique privilégiant le CD-I et la 3DO. Notre troisième axe est l'aspect professionnel. Depuis plusieurs années, nous adaptons nos compétences du jeu vidéo à des produits pro. Cela permet de créer des produits efficaces et attrayants.

REGARDS

Microïds a récemment mis au point un logiciel leur permettant de "coller" des textures sur de la 3D animée. Le nom de cet outil performant : 3D Mack. La première exploitation qu'ils en ont faite est un "jeu" médiéval-fantastique du style de Shadow Caster. Mais il s'agit juste d'un essai et ce moteur servira à un jeu de commando de type Seal Team ou Wolfenstein (avec une pointe d'aventure). Il est pour l'instant possible de se déplacer dans un décor animé en extérieur ou en intérieur intégralement mappé. On voir l'eau couler, des orbes flotter dans les airs, etc. L'un des points forts du programme est qu'il est particulièrement rapide (il devrait tourner sans difficulté sur des 386 à basse vitesse). Tout est paramétrable : maximum de détails, horizon proche ou lointain, angle de vue. Vous pouvez vous déplacer à votre guise, incliner la tête et vous offrir des vues plongeantes à couper le souffle. Il est clair que la vision globale du terrain devient excellente dans ce genre de circonstance.

Pour le moment, les graphismes sont assez moches car ils ne sont absolument pas retravaillés. Il s'agit en fait d'une maquette qui permettra de créer un jeu d'action du genre attaque de commandos.



3D Mack est le moteur de jeu. Le principe est de créer un décor en 3D mappé dans lequel un personnage peut évoluer librement.

KIT CD PUISSANCE 16 :
LE KIT MULTIMEDIA DE L'ANNEE !

KIT CD PUISSANCE 16 réunit, dans un seul pack, les éléments les plus performants et les plus renommés du marché pour offrir le meilleur son stéréo et la puissance du lecteur double vitesse à votre PC.
3 disques CD-ROM exceptionnels sont également inclus pour que vous puissiez, dès maintenant, plonger dans le monde du multimédia.
KIT CD PUISSANCE 16, c'est l'ultime solution à un prix plus qu'attractif !

Sound BLASTER 16

- Carte sonore stéréo **16 bits**
- Livrée avec les **logiciels** : SB Talker / SB SIM / SBMIDI / MMPlay / FM Organ
- Gestionnaires DOS et Windows 3.1
- Câble RCA

LA CARTE SONORE 16 BITS
avec interface CD-ROM Panasonic intégrée
de
CREATIVE
CREATIVE TECHNOLOGY LTD

+

- Taux de transfert de **300 Ko/s**
- Capacité de stockage : **682 Mo**
- Temps d'accès : **320 ms**
- Mémoire cache : **64 Ko**
- Au standard **MPC 2**
- Se connecte **directement** sur la carte sonore **Sound Blaster 16**
- **Interne**

LECTEUR DE CD-ROM DOUBLE VITESSE
compatible CD-PHOTO KODAK, MULTI-SESSION
de
Panasonic

+ **TEMPRA ACCESS**
de
Mathematica
L'outil idéal pour exploiter vos CD-photos ! Chargez, manipulez et sauvegardez vos images sur votre PC en choisissant le format de fichier.

+ **THE SEVENTH GUEST**
de
Virgin Games
Le meilleur jeu multimédia d'aventure et de réflexion sur CD-ROM alliant vidéo, dessins et images de synthèse !

Nouveau !

+ **REBEL ASSAULT™**
de
LucasArts
Le jeu sur CD le plus impressionnant de cette fin d'année ! De superbes séquences digitalisées tirées du film Star Wars. Image de synthèse. Une bande sonore sublime. Du jamais vu !!!

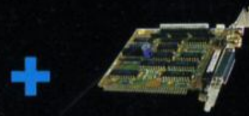
= 2 999 F HT ! (3 557 F TTC)

Si vous possédez déjà une carte sonore ou si vous ne souhaitez que la puissance du lecteur double vitesse, offrez-vous le ***KIT CD-ROM DOUBLE VITESSE :***



PANASONIC
DOUBLE VITESSE

+



INTERFACE
(Bus AT)

+



TEMPRA ACCESS

+

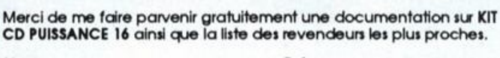



THE SEVENTH GUEST

= 2 099 F HT !
(2 490 F TTC)

Distribué par :
GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP 2 - 56200 LA GACILLY Fax : 99 08 94 17
Tél : (revendeurs) 99 08 90 88 (utilisateurs) 99 08 81 71





Merci de me faire parvenir gratuitement une documentation sur KIT CD PUISSANCE 16 ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.

Nom..Prénom..
Société..
Adresse..
....CP........................
Ville..Tél........................

Coupon à retourner à GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE

TI 121

QUEST FOR GLORY IV
SHADOWS OF DARKNESS


Cette bestiole ressemble étrangement à une plante carnivore du Jardin des Plantes.

Sierra semble bien décidé à nous inonder de nouveaux jeux ! Voici donc Shadows of Darkness, le quatrième épisode de Quest for Glory, ce mélange subtil d'aventure et de jeu de rôles. Encore une fois les amateurs des jeux Sierra vont être ravis : les graphismes sont superbes, l'aventure complexe et le jeu immense !

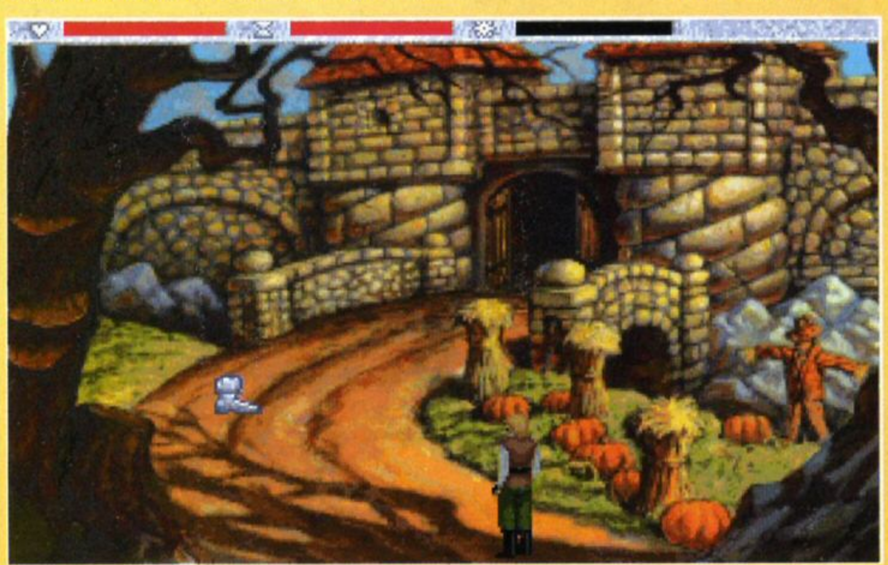





Un soin tout particulier a été apporté à l'interface. Les icônes d'action sont jolies et amusantes.

Dans la famille des jeux d'aventure Sierra, les Quest for Glory ont gardé une place un peu à part. S'ils reposent toujours sur les mêmes graphismes vraiment superbes et la même interface, ils intègrent aussi des éléments de jeu de rôle et des phases d'action, qui les rendent plus complets que les King's Quest et autres Space Quest. Dans ce nouvel épisode, intitulé Shadows of Darkness, vous êtes transporté par magie dans le monde de Mordavia, qui n'est pas sans rappeler la Transylvanie mythique de Dracula. A vous d'apprendre à connaître le pays et ses habitants et à affronter les pièges tendus par votre mystérieux ennemi : The Dark One. Comme dans les précédents Quest for Glory, vous pourrez incarnez trois types de personnages : Guerrier, Voleur ou Magicien, les péripéties de l'aventure évoluant selon votre profession. Vous pourrez également, si vous le souhaitez, récupérer un des personnages que vous avez incarné dans des épisodes précédents. Quant aux combats, ils constituent toujours un jeu dans le jeu, avec la possibilité de les jouer façon arcade» ou façon «startégie». Si les Quest of Glory sont peut-être un peu moins célèbres que les autres jeux de chez Sierra, Quest for Glory IV risque de faire exploser le box office, tant les graphismes sont travaillés et l'aventure complexe : 110 endroits et 30 rencontres différentes. ■

Jean-Loup Jovanovic


L'écran de jeu est occupé par une superbe image dessinée. Le personnage se déplace grâce à la petite botte en bas à gauche.

QUEST FOR GLORY IV : LA SUITE D'UNE GRANDE SERIE A SUCCES


Comme dans tout jeu d'aventure qui se se respecte, Shadows of Darkness dispose de son Grand Méchant. Et, à mon avis, celui-là va nous donner du fil à retordre...

EXPLOREZ UN UNIVERS IMMENSE DIGNE DE DRACULA !

PRONOSTICS

JEAN-LOUP JOVANOVIC



Il va sans dire que, à mon avis, Quest for Glory IV va être un des jeux marquants de cette fin d'année. Si le scénario tient ses promesses, le jeu sera tout simplement formidable !

DOGUE DE MAUVE



S'il me fallait choisir parmi les jeux Sierra, la série des Quest for Glory viendrait en deuxième juste après Space Quest. Ce nouvel épisode ne paraît pas révolutionnaire mais il devrait plaire aux amateurs.

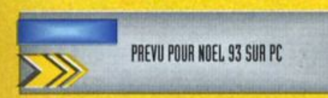
MARC MENIER



Enfin, le nouveau Quest for Glory arrive ! Fidèles à leur habitude, les artistes de Sierra ont réalisé de superbes graphismes. Et le contexte très sombre du monde de Mordavia nous change des contrée riantes des autres jeux du genre.

JIM POWER
THE LOST DIMENSION IN 3D







Jim Power est l'un des héros de chez Loriciel, un type costaud, sans peur et sans reproche, parti en croisade contre les méchants du monde entier. Et, pour la première fois sur PC, Jim Power arrive en «vraie» 3D !

Il y eut toute une kyrielle de dispositifs pour tenter de nous donner l'illusion du relief sur l'écran plat de nos moniteurs. C'est la solution la plus simple, une paire de lunettes bicolores, qui a été adoptée par Loriciel pour Jim Power 3D, le premier jeu PC en trois dimensions. Jim Power 3D est un jeu de plates-formes : le héros doit parcourir, en temps limité, sept immenses niveaux en affrontant des adversaires, des pièges et des gigantesques boss de fin de niveau. Grâce au scrolling différentiel sur trois niveaux, le jeu donne une impression de relief même sans les lunettes. Avec celles-ci, l'effet de relief est absolument saisissant et constituera cerainement un des points forts du jeu.

Serge D. Grun



Outre les scrollings différentiels sur trois niveaux, de nombreuses parties du décor sont animées.



Les boss de fin de niveau sont colossaux, féroces et ne vous feront pas de cadeau.

PRONOSTICS

SERGE D. GRUN



Il ne s'agit certes pas de la première tentative de réalisation d'un jeu en relief pour micro, mais celle-ci m'a l'air fort bien partie. Attendons de voir si le reste du jeu sera à la hauteur.

DOGUE DE MAUVE



Jim Power est tout aussi sympathique sur PC qu'il ne l'était sur Amiga. L'effet de relief est bien rendu et a l'avantage de ne pas nuire à l'image (ceux qui, comme moi, portent déjà des lunettes peuvent jouer sans lunettes 3D).

MARC MENIER

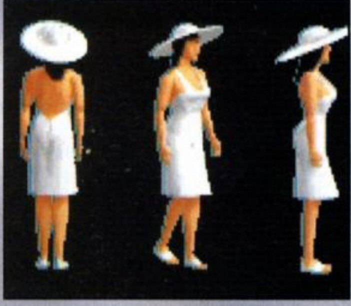


De la 3D, c'est vite dit ! L'impression de profondeur est bonne, les scrollings différentiels sont cools, mais les objets restent plats, sans volume. Jim Power est normal à mes yeux. Normal et pas mal du tout d'ailleurs.

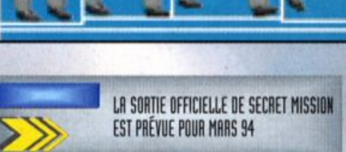
SECRET MISSION

Accrochez-vous bien : le premier jeu d'aventure pour CD-I va bientôt voir le jour ! Pas un pseudo truc-chose interactif, mais bel et bien un vrai jeu d'aventure. Vous allez incarner un agent secret amnésique qui va, avant toute chose, devoir choisir son camp. Un excellent jeu pour cette machine qui n'en finit pas de nous surprendre.





Voici le sprite de votre personnage. La charmante personne à côté s'appelle Natacha. C'est un agent secret soviétique qui vous fera croire que vous travaillez pour elle. Vive le rapprochement Est-Ouest!





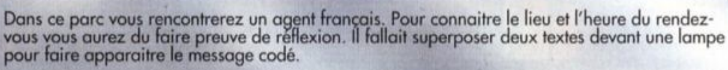
C'est en concoctant ce dossier sur la société Microïds que, au détour d'un écran, nous avons découvert Secret Mission, un produit co-produit par Philips pour le CD-I. Et tenez-vous bien (non mieux que ça, là on voit tout !), Secret Mission s'annonce déjà comme un grand jeu.

Vous incarnez un agent secret de nationalité fran... non plutôt améri... ou est-ce angl... ? Zut et flûte; voilà que ma mémoire flanche. «Je me souviens d'un long voyage et, peu après ma descente d'avion, d'un violent coup sur la tête. Depuis, plus rien, le black out complet».

Donc, comme je le disais, vous incarnez un agent secret à la recherche de son identité. Vous vous réveillez dans une chambre d'hôtel et vous ne vous souvenez plus de rien en ce qui vous concerne. Que faites-vous là, qui êtes-vous, quelle est la couleur du cheval blanc d'Henri IV, votre grand-mère faisait-elle du vélo ?

Pour les quelques malins du premier rang qui essaye de trouver des réponses, n'insistez pas puisque je vous dis que vous avez perdu la mémoire. Reprenons. Avec le temps, vous imaginez que tout finira par se remettre en place.

Mais le téléphone sonne. C'est toujours dans ces moments-là que le téléphone se met à sonner (demandez à Claude F., par exemple, électrocuté dans sa baignoire alors qu'il faisait ses ablutions quotidiennes).



Dans ce parc vous rencontrerez un agent français. Pour connaitre le lieu et l'heure du rendez-vous vous aurez du faire preuve de réflexion. Il fallait superposer deux textes devant une lampe pour faire apparaitre le message codé.

MY NAME IS X, JAMES X

Au bout du fil, le réceptionniste de l'hôtel vous annonce qu'une superbe jeune femme vous attend dans le hall. Ni une ni deux, vous descendez à la rencontre de cette personne. Elle se nomme Natacha. Après vous avoir mené dans un bar glauque, elle vous présente à son supérieur. Vous l'aurez compris, Natacha est un agent secret soviétique. Ils vous relancent quant à votre mission et vous assurent de leur soutien. Ne sachant trop que faire, vous jouez le jeu de celui qui est dans le coup.

Le problème est que vous n'êtes pas vraiment sûr de travailler pour eux. Dans les heures qui suivront, après être retourné à l'hôtel, vous constaterez que vos soupçons étaient fondés. Deux agents de nationalités différentes vous contactent et vous demandent de continuer la mission que vous avez commencée pour leur pays.

ESPIONNAGE AU PROGRAMME

C'est dans cette atmosphère que commence Secret Mission. Il met en scène un personnage animé dans des décors à base de dessins et d'images digitalisés. Pourtant, il ne s'agit pas d'un petit jeu où vous faites semblant de mener la danse. Ici, vous déplacez votre personnage dans le décor, agissez sur les objets et les personnages alentours, utilisez une quinzaine d'actions disponibles sur votre environnement. Le style du jeu fait penser à un produit >>>



Comme à son habitude, le CD-I offre des graphismes de qualité. On peut aussi constater que les plans de caméra choisis font penser à un film de cinéma.

REGARDS

- Microïds est une société française qui vient de publier Genesia. Des produits comme Superski III et Labyrinthe sont en cours de développement (voir pages ci-contre). Notons aussi qu'ils travaillent sur Evidence, un superbe jeu d'aventure en 3D.

- Microïds s'interesse de près au développement de jeu CD. Ils envisagent même la création d'une section spécifique pour le CD-I et la 3DO.

SECRET MISSION





Ce pousse-pousse vous mènera dans de nombreux lieux. Au fur et à mesure de l'aventure, vous aurez accès à plus d'endroits clés du jeu.

Sierra comme la série des King Quest ou celle des Police Quest. Le système de contrôle est très simple et particulièrement adapté au CD-I. C'est un principe d'icônes symbolisant les actions les plus courantes comme prendre, ouvrir, parler, utiliser ou faire l'inventaire. Le bouton 1 du CD-I correspondant à l'action la plus évidente (comme PORTE = OUVRIR PORTE ou FERMER PORTE) et le bouton 2 vous affichant toutes les options.

A chaque fois que vous effectuez une action, une voix digitalisée intervient et vous explique ce qu'il en est. Microïds étant une société française, il va sans dire que les voix sont dans notre langue natale.

UN SYSTEME DE JEU EXCELLENT

On obtient ainsi un système de jeu clair, agréable, simple et efficace. Il réunit le meilleur des systèmes de jeu d'aventure micro avec la concision des jeux sur console. Le but du CD-I étant de s'ouvrir au grand public, il est certain que Microïds a trouvé là un excellent compromis.

Les graphismes ainsi que la bande sonore (pour l'instant les voix et quelques bruitages) sont de grande qualité. Sur CD-I, cela ne nous surprend pas.

Avec Secret Mission, c'est un grand pas qui est franchi dans le milieu du CD-multimédia. Gageons que Microïds ne s'arrêtera pas en si bon chemin.

Morgan Feroyd



«A l'hôtel mon brave…». Un moyen de locomotion bien pratique pour se déplacer rapidemment à moindre frais. Il faudrait que je pense à m'en acheter un pour la maison.

PRONOSTICS

MORGAN FEROYD



Secret Mission annonce un tournant dans l'histoire du CD-I. Tout en restant accessible au grand public, ce jeu est un vrai jeu d'aventure complexe et passionnant. De toute évidence, la machine de Philips entre dans l'âge adulte en proposant des produits d'une qualité égale, voire supérieure à celle des machines concurrentes.

NOELLE BÉRONIE

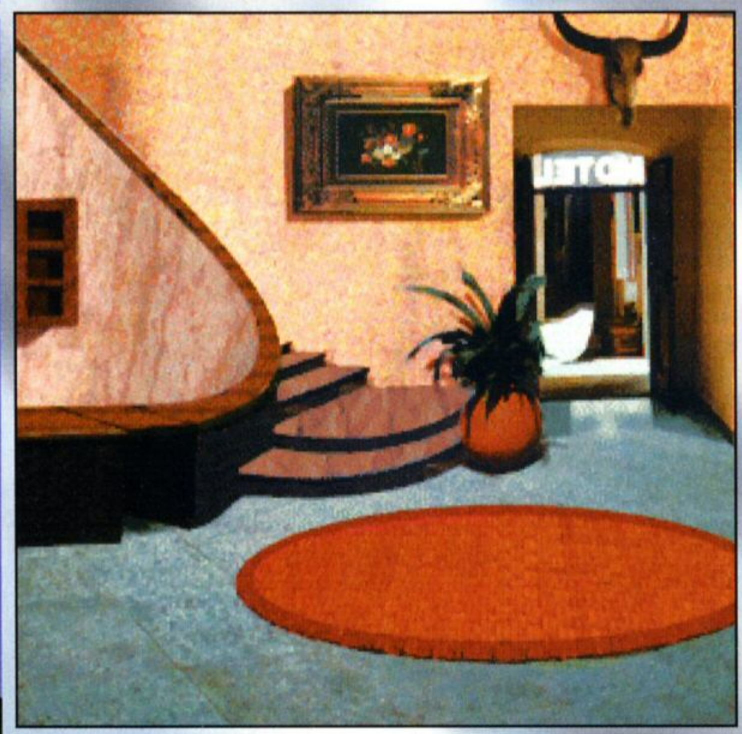


Jusqu'à maintenant, je dois bien avouer que les produits CD-I ne m'ont pas enchantée. Avec Secret Mission, il semblerait que Microïds ait réussi un tour de force. Un produit prometteur et je ne demande qu'à me laisser convaincre par cette balade asiatique.

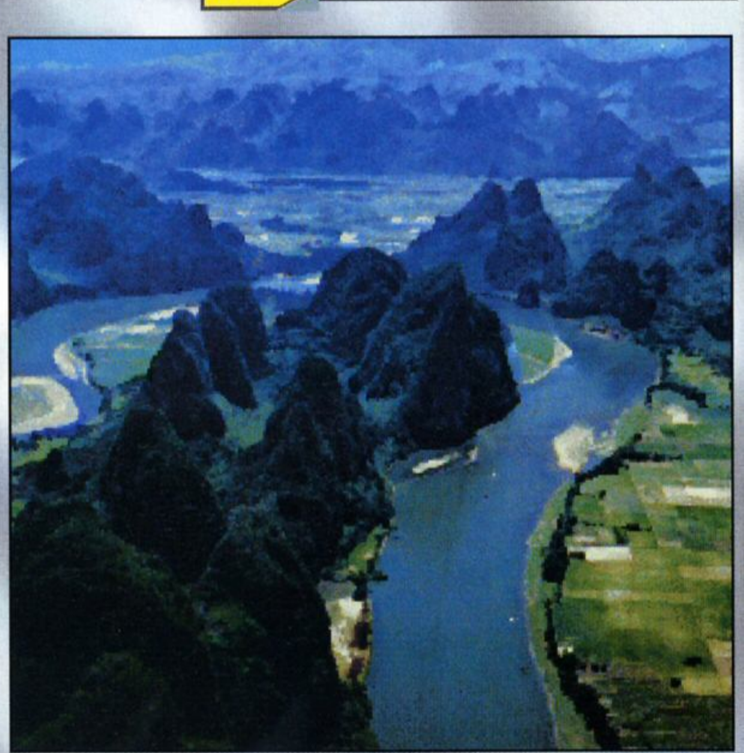
DOGUE DE MAUVE



Ceux qui connaissent KGB ou Lost Files of Sherlock Holmes ne seront pas déboussolés par Secret Mission. Les graphismes sont, de plus, vraiment de très grande qualité. Mais le genre est cependant périlleux et j'attends de voir le produit entièrement terminé…



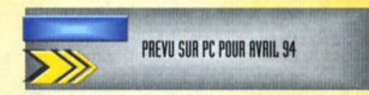
Dans l'hôtel où vous vous réveillez, amnésique, une charmante personne viendra vous trouver. Demandez à l'accueil si vous avez des messages, cela s'averera utile pour la suite.



Welcome to Guilin ! Cette séquence d'intro fait appel à des photos digitalisées superbes. On ne souhaite plus qu'une chose : y être !

RAVENLOFT

Pour ceux qui ne connaissent pas les jeux de rôles, Ravenloft est un addendum à Dungeons & Dragons traitant des vampires. Ravenloft, le soft, devrait donc apporter du sang neuf aux jeux de rôles sur PC. Aiguisez vos canines !





Ravenloft est une dimension maléfique sur laquelle Sthrad, le vampire, règne en maître, insensible au soleil, aux croix, à l'ail et autres pieux de buis. Seule une amulette appartenant au roi d'une dimension voisine pourrait le détruire. Conscient du danger de cet artefact, Sthrad s'est emparé de l'objet après avoir assassiné le roi. Liés par un serment sacré, les protecteurs de l'amulette vont braver tous les dangers et tenter l'impossible pour la récupérer dans la dimension maléfique de Ravenloft.

AMES SENSIBLES S'ABSTENIR

Ravenloft vampirise le système de jeu de Wolfenstein 3D et, à l'image de Dracula plus puissant que ses victimes, le moteur de ce jeu de rôle devrait être plus performant. L'animation de la démo jouable que nous avons vue est suffisamment rapide, sans pour autant rivaliser avec celle de Doom, par exemple. Sur le plan graphique, le mode VGA protégé (320 x 400) a été utilisé pour donner plus de finesseà l'ensemble Cela permet d'atténuer l'effet de pixélisation quand les sprites apparaissent en gros plan. Les graphismes sont un mélange de 3D et de bitmap. Les décors ont été l'objet d'un soin particulier. Pour vous donner une idée du travail, sachez qu'un simple arbre peut être affiché sous huit angles pour que le joueur ait la sensation de tourner autour. De même, les monstres sont animés dans les huit directions pour donner une impression de volume. Les effets de lumière n'étaient pas encore au point mais, dans la version finale, ils devraient à eux seuls instaurer un climat de terreur, avec des zones d'ombre d'où surgiront les ennemis. SSI nous garantit une ambiance glauque à souhait, avec une histoire bien tordue qui vous poussera dans vos derniers retranchements. Vos personnages deviendront des vampires ou des zombies s'ils sont infectés (il vous faudra alors jouer jusqu'à ce que vous trouviez un moyen de les guérir). Avec Ravenloft, SSI couve un hit potentiel. Espérons qu'ils ne profiteront pas de la popularité du titre mythique pour nous refourguer un Dracula bis. ■



Comme dans les anciens Ultima, vous créez vos personnages à l'aide d'une voyante qui tire les tarots pour vous. Enfin une création de personnage originale dans un jeu de rôles.



Ce prisonnier famélique ne paye pas de mine. Vous feriez pourtant mieux de vous méfier de lui. Car à peine libéré, il prendra son envol, transformer en corbeau noir comme la nuit. Pas franchement amical, cet oiseau de malheur !



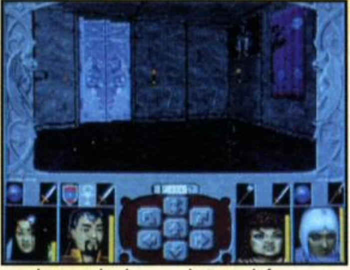
Le mode VGA protégé 320x400 permet d'obtenir des décors détaillés qui ne se transforment pas en pixels géants dès qu'on zoome sur eux.



La gestion de l'équipement se fait à la manière des poupées Barbie: on "habille" les personnages avec les différentes armes et armures. Ne rigolez pas: c'est intuitif et très pratique.



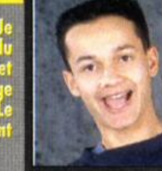
Quoi ? Des loups-garous en pleine journée ? Eh oui, c'est comme cela dans la dimension maléfique de Ravenloft. A midi comme à minuit, vous aurez plein d'ennuis.



L'ambiance du château de Ravenloft est oppressante. Dans la version finale, des effets de lumière améliorés devraient accentuer cette ambiance de film d'horreur.

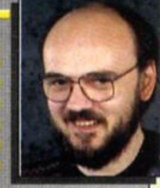
PRONOSTICS

MARC MENIER



J'attends beaucoup de ce soft, Ravenloft. Je garde un très bon souvenir du module du même nom pour Dungeons and Dragons et j'espère que les scénaristes de Dream Forge ont su tirer parti du mythe du vampire. Le mode VGA protégé 320x400 m'a fortement impressionné.

JEAN-LOUP JOVANOVIC



Mélange subtil de Wolf3D et d'EOBII, Ravenloft nous fait découvrir un autre univers d'AD&D. La bêta-démo laisse présager d'un jeu superbe, moins beau que Shadowcaster mais aussi beaucoup plus complexe : c'est un vrai jeu de rôles. La lenteur quasi insupportable sera oubliée dans le jeu définitif, n'en doutons pas.

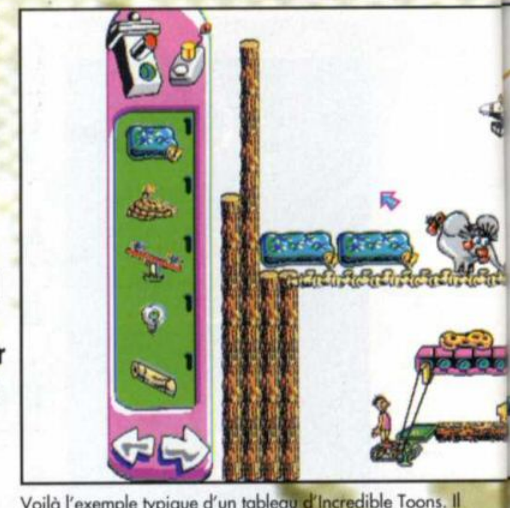
MORGAN FEROYD



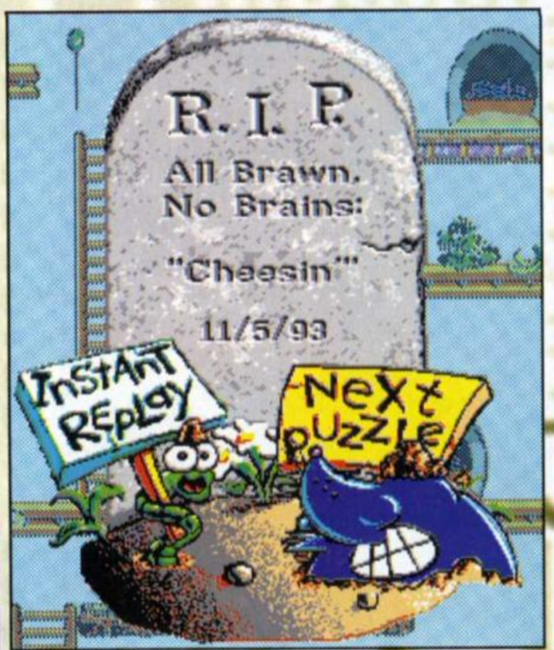
Au premier abord, il est évident que le jeu sera très beau. Il semble aussi malheureusement qu'il ne brillera pas par son originalité. Mais dans les séries, il arrive que les épisodes soient inégaux. Attendons pour porter un jugement définitif...

INCREDIBLE TOONS

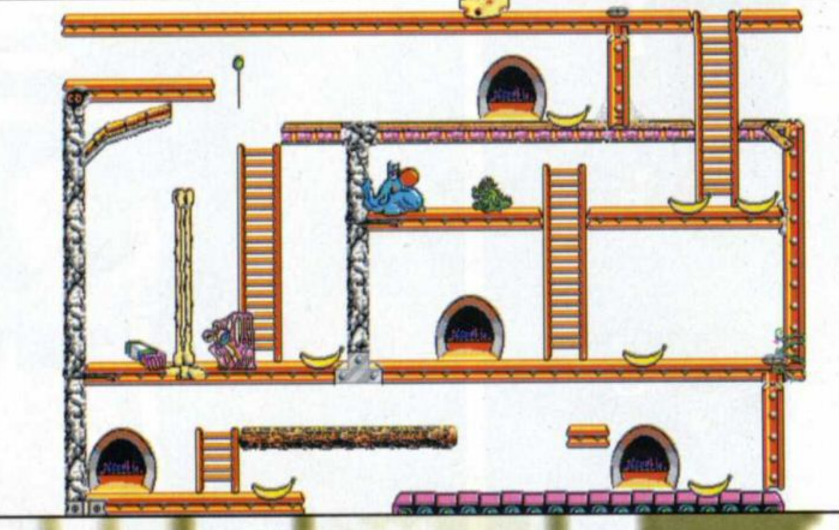
Sierra on Line frappe encore ! Après leur excellent Incredible Machine, ils sortent une version toonesque de ce jeu. Au programme : animation loufoque, réflexion et casse-tête. Un jeu très prometteur puisque conçu à partir d'un des meilleurs casse-tête de l'année.



Voilà l'exemple typique d'un tableau d'Incredible Toons. Il faut faire tomber sur les matelas une enclume qui, dans son rebond, viendra heurter le derrière de cette éléphante qui, de rage, barrira et avalera la cacahuète. Une série d'enchaînements pas toujours évidente.



A chaque fin de tableau, une pierre tombale apparaît. Vous pouvez ainsi passer au puzzle suivant ou recommencer celui que vous venez de faire. Même là, les personnages qui tiennent les pancartes changent à chaque fois.

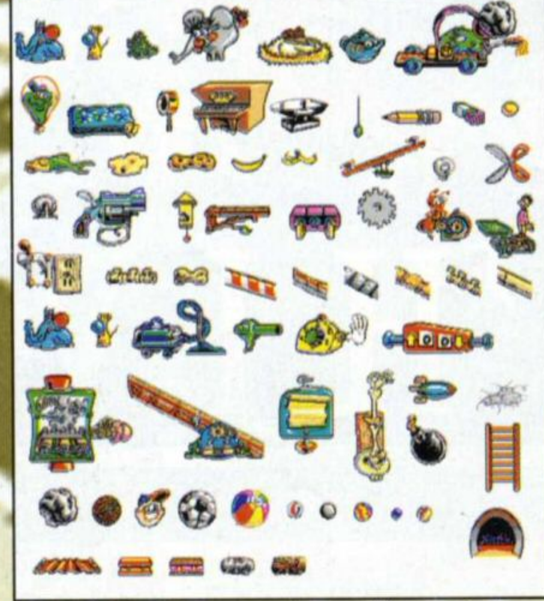


Le but de ce tableau est d'emmener Sid la souris devant le bout de fromage. Pour y parvenir, vous devrez semer de nombreuses bananes pour l'attirer. Ici, Sid vient de manger un chewing-gum et a bien du mal à se dépêtrer de la bulle qui lui a explosé au museau.



Fort du succès qu'a connu Incredible Machine (qui faisait de vous un bricoleur génial et délirant), Sierra nous prépare un nouveau jeu, Incredible Toons. Cette fois, tout est animé à la façon d'un Tex Avery. Les deux héros du jeu sont Al et Sid, un chat et une souris. L'une veut régulièrement accéder au fromage du tableau et l'autre n'a qu'une idée en tête : manger son compère !

A chaque tableau, vous devez construire une machine foldingue pour accomplir une action bien précise. Cela peut être faire tomber un piano sur la tête d'Al, faire ➤



Tous les objets que l'on peut trouver dans Incredible Toons. Sachant que plusieurs d'entre eux peuvent être paramétrés, cela fait des milliers de combinaisons possibles pour des tableaux toujours plus farfelus.

PRONOSTICS

MORGAN FEROYD



En tant qu'inconditionnel d'Incredible Machine, je trouve que ces toons améliorent le style du jeu. Les mimiques des personnages sont souvent irrésistibles et les actions offertes par les nouveaux objets disponibles augmentent d'autant les possibilités de création.

NOELLE BÉRONIE



Même si le principe du jeu n'est pas fabuleux, je dois admettre que l'on y joue avec plaisir. Et les animations risquent d'être sérieusement délirantes. Mais je préfère tout de même attendre le jeu fini avant de me prononcer.

PIOTR KOROLEV



Après le temps que j'ai passé sur The Incredible Machine, je suis convaincu qu'Incredible Toons va vraiment me plaire. Les graphismes collent complètement au propos loufoque du jeu et les quelques défauts de TIM (comme les conflits de proximité entre objets) ont, semble-t-il, été supprimés. Cela va encore être le délire !



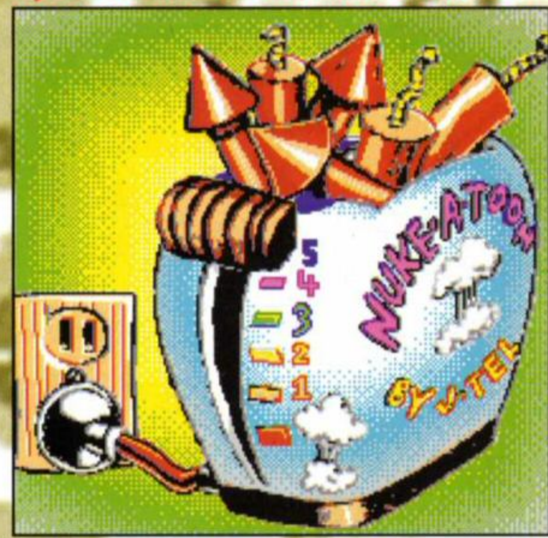
peur à un éléphant, ou bien encore faire glisser Sid sur une peau de banane. Les objectifs sont nombreux, puisqu'il y a plus d'une centaine de tableaux. La difficulté est progressive et bien dosée. Cela commence par une familiarisation avec les objets disponibles et va jusqu'au véritable casse-tête. Les premiers niveaux sous forme de didactiel permettent de vous familiariser avec tous les sprites et leur mode d'utilisation tordu. De nombreux objets sont paramétrables. Par exemple, la catapulte peut lancer une quantité définie de pierre, la banane peut être entière ou épluchée (pour les glissades), les minuteurs peuvent être réglés à la seconde près, etc. Cela donne au jeu une ampleur que n'avait pas Incredible Machine.

UNE MEILLEURE GESTION DES SPRITES

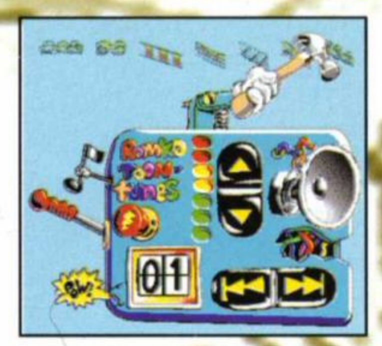
Un gros effort de programmation a transformé la gestion des sprites d'Incredible Machine. Ceux-ci peuvent désormais se superposer sans problème et il n'est pas nécessaire de les positionner au pixel près. La souris répond très bien. Au final, le cadre du jeu est un peu plus rigide, et ce n'est pas un mal. Bien sûr, le calcul des rebonds des objets, de la vitesse et de l'accélération des sprites est toujours aussi parfait. Les graphismes en haute résolution sont superbes et très bien animés. On peut juste regretter que les fonds d'écran soit blancs et vides.
Une option particulièrement intéressante est la «Machine en Kit». Cela permet de créer vos propres tableaux. Vous définissez un but, plantez le décor, mettez à disposition les objets que vous voulez, adjoignez une musique et le tour est joué. En moins de deux, vous venez d'inventer un nouveau tableau. Une fois sauvegardés, ces tableaux peuvent s'enchaîner de façon normale. Il est en revanche impossible de fixer un but qui déclencherait automatiquement la fin du tableau. Malgré tout, c'est une option très intéressante qui donne au jeu une durée de vie énorme. A mon avis, Incredible Toons a toute les chances de devenir une référence.

Morgan Feroyd

ENCORE PLUS DINGUE QU'INCREDIBLE MACHINE !

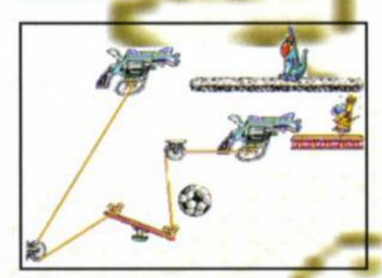


Dans ce jeu, tout est drôle et animé. Pour clarifier l'écran, il suffit d'appuyer sur la manette de ce toasteur. Comme son nom l'indique, le Nuke-a-Toon va atomiser ce qui se trouvait à l'écran...



Pour les réglages du son, un coup de marteau bien placé suffira à faire taire ce haut parleur. Procédé radical mais vraiment très efficace.

UN VRAI DESSIN ANIME



Rien à l'écran n'est statique. Quoi que vous fassiez, les personnages ou les objets s'animent comme dans un vrai dessin animé. Dans une seconde, nos deux compères vont voir leur fantôme s'élever vers le ciel (avec l'auréole et tout et tout).



Le principe de Incredible Toons est simple : plus c'est loufoque, mieux ça marche. Cela vous donne des machines au fonctionnement peu rationnel mais très efficaces.



Pour créer vos propres puzzles, ce menu vous sera bien utile. Cliquez dans les cases désirées et vous n'aurez plus qu'à suivre les instructions, et laisser votre imagination divaguer quand même.


"Tu ne peux pas passer ton temps à tuer les gens."
"Pourquoi pas?"
T2
THE ARCADE GAME
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT PRESENTS A NORLEDGE/HICKMAN PRODUCTION A PROBE GAME "TERMINATOR 2"
MATT LAMPRELL NIKKI HEMMING DAVID MILLER WRITTEN BY DICK SHUNNARY EDITED BY MUSTAPHA SCALPEL
WARDROBE MAHATMA COAT ORIGINAL SCORE 205,500 GAGS JO KING HUGH MERR
BASED ON THE FILM "TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY" DIRECTOR JONNY WATSON
Acclaim
Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.
Terminator, T2 Endoskeleton and depiction of Endoskeleton are trademarks of Carolco Pictures International N.V.
© 1992 Carolco Pictures International N.V. All rights reserved.
Virgin
Actuellement sur vos écrans PC & Amiga
Il y a des
PAUL DOWLING SEAN BRENNAN
EXECUTIVE REPRODUCER HERO
Acclaim
Actuellement


où rien ne va.
3
PRESENTS A PROBE PRODUCTION "ALIEN 3"
SCREENPLAY BY JOY PAD EXECUTIVE PRODUCER JOHN CARVER
MEDITOR DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY LEN SCAPP
DIRECTED BY D. RECTOR
Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc.
Century Fox Film Corporation. All rights reserved.
Virgin
vos écrans Amiga
Ta vie ne tient plus qu'à un combat...
MORTAL KOMBAT
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT PRESENTS A NORLEDGE/HICKMAN PRODUCTION A PROBE GAME
LEE THAL HUGH JUPPERCUT DANIELLE WOODYATT PETER BALL SCREENPLAY BY ANNE NIHILATE
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY D. CAPITATION EDITOR R. CADE-CONVERSION DIRECTOR PAUL MILES
Acclaim
MIDWAY
Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc.
All rights reserved. Mortal Kombat is a trademark of and licensed from Midway Manufacturing Company.
© 1992 All rights reserved. Used by permission.
Virgin
Actuellement sur vos écrans PC & Amiga
Virgin

LES NOTES ECLIPSEES!

Vous l'avez sans doute remarqué: des gremlins se sont subrepticement introduits dans la rédaction (ou étaient-ce des dinosaures?) et ont sauvagement dévoré les notes du test de Dark Sun. Après une chasse mouvementée, nous avons réussi à capturer les coupables et à leur faire cracher le morceau. Alors, en direct et encore chaudes et fumantes, voici les notes. Allez, on ne le fera plus. Promis.



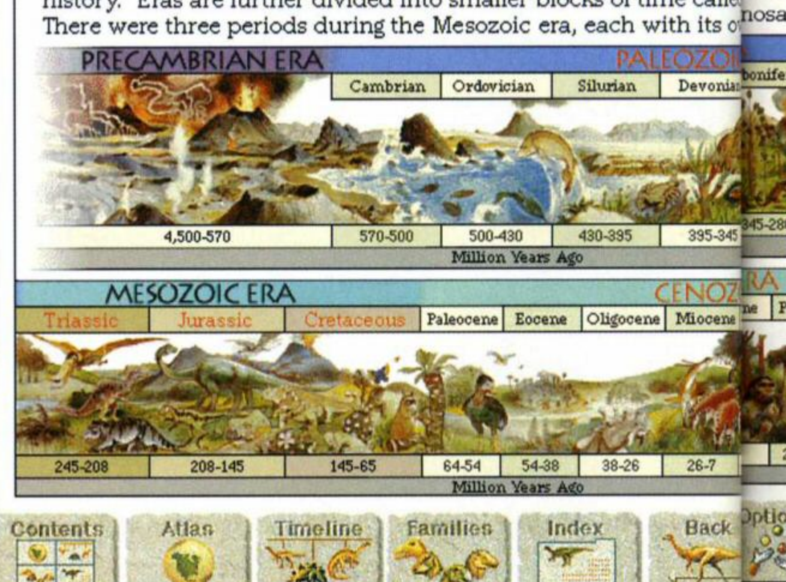
ON BRADE !

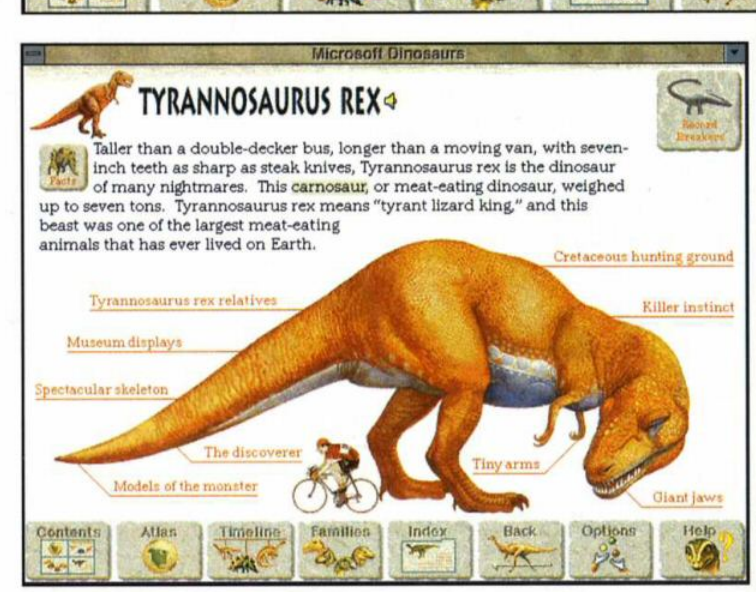
Comme à l'accoutumée, la 41ème Braderie de Paris, rendez-vous de tous ceux qui savent acheter malin, ouvrira ses portes au Parc des Expositions de Paris, Hall 7, Niveau 3, du 3 au 12 décembre 1993. Pendant dix jours, il vous sera possible de dénicher tout, ou presque, à des prix souvent très alléchants. De plus, cette année, la Braderie de Paris offre une entrée gratuite à ceux et celles qui ont 20 ans cette année.

DINOSAURES SUR CD

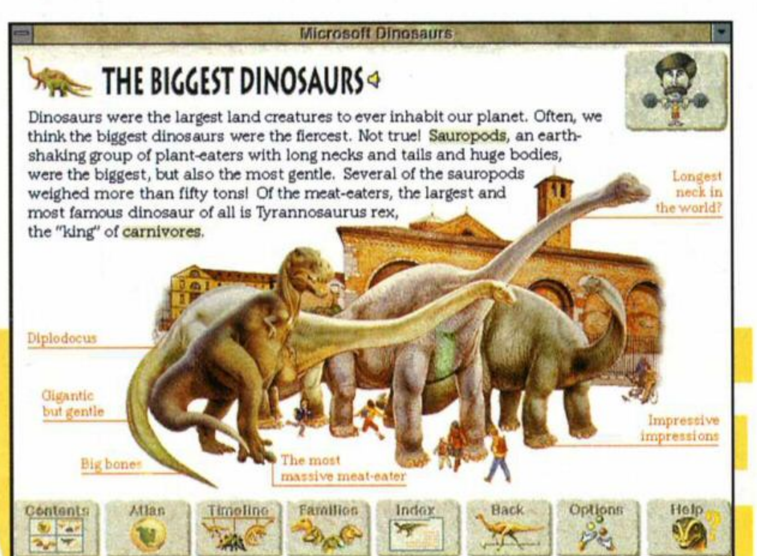
Non contents d'avoir déjà squatté les écrans de cinéma du monde entier, les gros reptiles antédiluviens du mésozoïque réussissent à s'introduire dans les petites galettes irisées de nos lecteurs de CD-ROM. Mais, là, c'est pour la bonne cause et pour les besoins d'une encyclopédie passionnante. Enfin, tout de même, pouvoir dire que l'on a un diplodocus dans sa bécane, ça fait bizarre, non ?

Microsoft nous offre un nouveau CD-ROM traitant des dinosaures, Dinosaurs. Le titre étant identique au CD de Media Design Interactive présenté le mois dernier, il faudra veiller à ne pas les confondre. Le CD-ROM de Microsoft est une grande réussite. Tournant sous Windows, il dispose d'un navigateur de qualité qui permet de se déplacer et de se repérer très aisément au milieu de la somme impressionnante d'informations présentes sur le CD. Le programme est architecturé en quatre modules complémentaires: Atlas, qui permet de rechercher les dinosaures correspondants à une zone géographique donnée; Timeline, qui axe ses recherches sur le temps et non plus sur le lieu; Families, qui vous fait faire un nouveau pas dans la connaissance de la paléontologie en vous expliquant les liens "familiaux" qui unissent les dinosaures entre eux ; enfin Index qui permet l'accès direct à une espèce particulière par son nom. Toutes ces données sont superbement présentées et illustrées, avec des fenêtres multiples, une iconographie de toute beauté et, surtout, une ambiance sonore étonnante. Il ne ➤



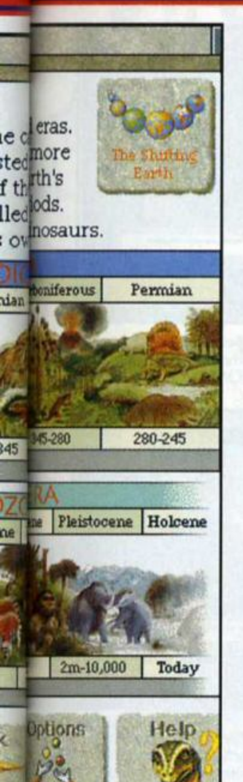


Comparez donc la taille du T. Rex avec un pauvre cycliste. Impressionnant non?



Les rapprochements entre dinosaures et humains sont intéressants et les commentaires du guide plein d'humour.





D'un simple clic, vous pourrez faire de prodigieux bonds dans le temps pour vous caler à une époque précise. Cet écran est le menu qui vous permet d'embrasser d'un seul regard les quatre principales ères géologiques, avec une représentation des principaux événements qu'elles recèlent. Evidemment, pour des raisons de lisibilité, les proportions temporelles ne sont pas respectées : sinon, le précambrien aurait occupé presque tout l'écran à lui seul ! En fait, la période qui nous intéresse ne se situe que pendant l'ère secondaire, ou ère mésozoïque.



LA FNAC MICRO S'AGITE AUSSI EN DÉCEMBRE

Ne manquez pas de vous y rendre, car il s'y passe tous les jours quelque chose de nouveau. C'est souvent l'occasion rêvée pour rencontrer les créateurs et les éditeurs de jeux.
Mercredi 1er: tirage au sort du concours LucasArts/Fnac et présentation du jeu Rebel Assault.
Jeudi 2 au samedi 4: trois journées spéciales consacrées au CD-ROM, un média en plein essor.
Jeudi 9 et vendredi 10: présentation de la nouvelle gamme de PC portables de Toshiba.
Samedi 11: présentation des nouveautés de Microprose.
Mercredi 15: jeu-concours "Astérix", d'Infogrames, sur le CD-I de Philips et sur Super Nintendo.
Jeudi 16 au vendredi 18: présentation de la nouvelle gamme de téléphones sans fil et répondeurs de Philips.
Dimanche 19: Sharp présente le Newton, organiseur de poche intelligent développé en coopération avec Apple Computers.
Mercredi 29 au vendredi 31: présentation de Flight Simulator 5.0 de Microsoft.

s'agit évidemment pas d'enregistrements mais les cris et grondements entendus collent parfaitement à ce que l'on pourrait en imaginer. Deux modules complémentaires enrichissent le tout. Le premier est une visite guidée en 16 chapitres. L'humour est de la partie sans empêcher un excellent niveau d'information. Le second module vous livre 6 vidéos de dinosaures. Là encore, il ne s'agit bien évidemment pas de prises de vues réelles mais d'extraits de films d'animation (dessin animé ou réalité virtuelle) de la série PBS sur les dinosaures. Ces vidéos sont longues et superbement sonorisées. Un grand CD-ROM, que tous les passionnés de dinosaures se doivent de posséder, s'ils parlent anglais (CD-ROM PC Microsoft : Prix : F)
Rappelons que Microsoft n'en est pas à son coup d'essai en matière de CD-ROM à vocation grand public, Cinemania (encyclopédie du cinéma) et Musical Instruments (encyclopédie sur les instruments de musique) étant deux autres petits bijoux.
Jacques Harbonn


EuroViVa 14.4eFAX : enfin un fax-modem agréé pour un prix modéré

MODEM VIVA
PETIT MAIS COSTAUD

Vous rêviez d'un modem rapide et simple pour accéder à vos serveurs préférés ou, tout simplement, pour jouer à deux ? Vos rêves vont devenir réalité grâce au modem EuroViVa 14.4eFAX, de Computer Peripherals, capable de réaliser des transferts de données à des débits pouvant atteindre 57600 bps. Disponible en version externe ou interne, ce modem est conforme aux standards V21, V22, V22bis, V23, V32 et V32bis. Il supporte les protocoles de correction d'erreurs MNP 5 et V42, ainsi que les protocoles de compression MNP 5 et V42bis. En mode fax, il émet et reçoit les documents à 14400 ou à 9600 bauds et est compatible avec les normes V27ter, V29 et V17. Il est, bien évidemment, compatible avec le jeu de commandes Hayes™ et est agrée par France Telecom. Il a également et surtout l'avantage de proposer le V32bis (14400 bps) pour un prix particulièrement bas, puisqu'il ne coûte que 1980 F HT en version interne, et 2180 F HT en version externe (alimentation et câbles inclus). Le modem est livré avec deux logiciels conçus par BVRP et fonctionnant sous DOS et Windows. Ces logiciels permettent le transfert de fichiers, l'émulation Minitel et l'envoi ou la réception de fax.
Serge D. Grun

COKTEL ET SIERRA S'ASSOCIENT !

La société Coktel Vision, qui compte à son actif des titres comme Inca, Lost in Time et Goblin 3, vient de s'associer avec Sierra, un des leaders américains dans le domaine des jeux micro (King Quest, Quest for Glory, Betrayal at Krondor...). Les deux sociétés vont joindre leurs forces pour le développement et la distribution de logiciels multimédia destinés au grand public. Le groupe formé par cette association sera dirigé par Roland Oskian, actuel dirigeant de Coktel Vision, distribuera également en Europe les produits Coktel, Sierra, Dynamix et Bright Star Technology. De belles perspectives pour l'avenir du jeu sur CD-ROM
S.D.G.

PERSONNALISEZ WINDOWS !

Ubi Soft vient de commercialiser un kit pour Windows. Intitulé Double Doozy, celui-ci vous permet de personnaliser votre bureau. Au menu, 25 nouveaux papiers peints, 25 économiseurs d'écrans et une cinquantaine d'icônes originales. Par exemple, vous pourrez voir un squelette qui danse, un Cro-magnon en skate-board, etc. Tout ce qu'il vous faut pour que Windows devienne un vrai plaisir pour les yeux ! Dooble Doozy est distribué par Ubi Soft - prix C.
Morgan Feroyd

RECHERCHE GRAPHISTES ET PROGRAMMEURS DESESPEREMENT

Le monde des jeux vous intéresse ? Alors, si vous savez transformer des monceaux de pixels colorés en superbes graphismes, si le pinceau électronique ne vous fait pas peur ou encore, si vous savez programmer des routines de jeux mieux que n'importe qui, alors n'hésitez pas à en faire profiter les autres et rejoignez une équipe dynamique spécialisée dans le développement de jeux vidéo. Adressez votre CV avec prétentions à: ITA, 215, rue Jean-Jacques Rousseau, 92136 Issy-Les-Moulineaux Cedex.

SHOW ROOM POUR CD-ROM

La première boutique consacrée exclusivement aux CD-ROM vient d'ouvrir ses portes à Paris. Au 27, rue Saint-Jacques, l'équipe d'Inforom met à votre disposition son temps et son expertise technique afin de vous aider à choisir l'équipement ou les programmes les mieux adaptés à vos besoins. Que ce soit pour Mac ou pour PC, vous y trouverez la plupart des lecteurs actuellement disponibles sur le marché ainsi que tous les CD-ROM avec, en plus, la possibilité de voir avant d'acheter. Inforom ne dispose pas encore d'un rayon consacré aux consoles, mais le projet est à l'étude et devrait voir le jour sous peu.
Serge D. Grun

20th CENTURY VIDEO ALMANAC



Qui se souvient encore de la larmoyante Mary Pickford ? Le Video Almanac, bien sûr !



En remontant le temps, vous découvrirez les premiers procédés d'enregistrement, comme ce Kinetoscope d'Edison. On est loin du CD-ROM...



Les événements récents sont étayés par des scènes vidéo directement issues des actualités, comme celle de l'élection de Violetta Chamorro au Nicaragua.

A l'aube du 21ème siècle, pourquoi ne pas jeter un œil en arrière sur le 20ème siècle, période fertile s'il en fut en évènements marquants en tous genres. C'est justement ce que propose cet almanach vidéo sur CD-ROM. Vous pourrez ainsi découvrir en images fixes ou animées le Kinetoscope de Thomas Edison (un ancêtre du cinéma), l'envol des frères Wright sur leur drôle de coucou, les premières automobiles, les jeux olympiques de Berlin, les premiers pas de l'homme sur la Lune, la mode des années 20 et bien d'autres choses encore. Les modes d'accès sont variés: sur l'échelle du temps ou dans la bibliothèque, par sujet, mot-clé ou vidéo. Le dernier mode est le plus ludique. Le programme recherche dans sa vaste banque de données tous les évènements dont la date correspond à celle du jour présent. La réalisation est d'un bon niveau. La gestion tout souris est très agréable. Le SVGA garantit des images de qualité. Les vidéos, nombreuses, peuvent être regardées en mode SVGA (fines mais petites) ou VGA (1/2 écran environ). Les articles sont bien documentés et intéressants. Une série de CD complémentaires enrichit cette encyclopédie, conduisant à illustrer tous les articles de la base d'un document vidéo. Un excellent CD pour les curieux (CD-ROM PC The Software Toolworks, distribué par Mindscape ; Prix : F)
Jacques Harbonn

SOUNDWAVE 32
SIX CARTES EN UNE !

Forte de son succès dans le domaine des cartes graphiques accélerées, Orchid Technology récidive aujourd'hui avec une carte son multi-standards, la SoundWave 32. Il s'agit d'une carte 16 bits, construite autour du DSP (processeur de signaux numériques) ADSP-2115.
Grâce à ce processeur, la carte est en mesure d'émuler plusieurs standards: Sound Blaster, AdLib, Windows Sound System, General MIDI, Roland MT-32 et Roland MPU-401. Elle est, en outre, capable d'émuler deux standards à la fois, par exemple Sound Blaster et Roland MT-32. L'intérêt est évident lorsque l'on sait que certains jeux sont capables d'utiliser simultanément un périphérique MIDI pour la musique, et une carte Sound Blaster pour les sons digitalisés et les bruitages.
En mode Sound Blaster, tout le fonctionnement des puces OPL-3 est émulé par le DSP et la SoundWave 32 se comporte exactement comme une carte Sound Blaster. En particulier, la synthèse sonore est une synthèse FM.
En revanche, dans les modes AdLib, Roland MT-32 et General MIDI, la synthèse des sons se fait à partir d'échantillons stockés en ROM. Ce procédé assure une qualité sonore supérieure à celle obtenue par la synthèse FM, en particulier pour les instruments à percussion.
La carte dispose également d'un port joystick, d'interfaces CD-ROM (Mitsumi et Sony) ainsi que MIDI. Elle est équipée d'une entrée stéréo, et micro, et d'une sortie amplifiée (2 x 4W stéréo). La carte est livrée avec une paire de haut-parleurs, un microphone et plusieurs logiciels pour DOS et Windows. Le prix public conseillé est de 1890 F HT.
Une version "allégée" devrait être proposée bientôt sous le nom de GameWave 32. Elle ne diffère que par l'absence d'émulation Windows Sound System et Roland MT-32 et le prix : 1190 F HT.
Orchid Technology commercialise également un lecteur de CD-ROM double vitesse CDS 3110 (300 Ko/sec) compatible avec la plupart des standards actuels (Photo CD multi-session, CD-I, High Sierra). Equipé d'un tiroir motorisé et de touches de fonction en façade, ce lecteur est le complément indispensable de la carte Sound Wave 32. Il sera proposé au public au prix de 1990 F HT.
Serge D. Grun



Orchid SoundWave 32: la puissance d'un DSP à la portée de toutes les bourses.



PROMOTION "SPECIAL NOEL"
NINTENDO
1 Console NINTENDO NES + 2 Manettes + Super Mario Bros + 3 jeux + Livre "Trucs et Astuces" NES 995
Pack de 3 jeux NES 495
Jurassik Park SUPER NES 395
Jurassik Park GAME BOY 225
SEGA
1 Console SEGA MASTER SYSTEM 2 + 2 Manettes + Wimbledon + Alex Kidd + 3 jeux + Livre "Trucs et Astuces" MASTER SYSTEM 995
Pack de 3 jeux MASTER SYSTEM 495
Ces promotions sont valables jusqu'au 31 décembre 1993 dans la limite des stocks disponibles
Enfin disponible en France
CONSOLE 3 DO
5 790 Frs
MULTIMEDIA
CD-ROM ORCHID double vitesse, compatible CD Photo, CD Audio, CD XA, CDI 2450
CD-ROM EXT PANASONIC compatible CD Photo, CD Audio + Encyclopédie Grollier 2360 1995
CD-ROM EXT PANASONIC + carte SOUND BLASTER PRO 2 + Encyclopédie Grollier 3546 2890
Carte Son ORCHID SOUND WAVE 32 2350
Carte Son SOUND BLASTER PRO 2 de Luxe + Compil FUN RADIO 3 (4 jeux) 1190
Carte Son SOUND BLASTER 16 ASP + Indiana Jones 4 1990
Scanner à Main, 256 niveaux de gris, Résolution 100-400 DP1, Largeur 105 mm 599
CDI PHILIPS 220 3990
Carte FMV (Full Motion Vidéo) 1990
AMIGA CD 32 2490
PROCHAINEMENT
STAND REPRISE-OCCASION - 36 15 MICROFOLIE'S
ET TOUJOURS TOUTES LES NOUVEAUTES
A DES PRIX...
Microfolie's
L'AVANCE MULTIMEDIA QUI SAUTE AUX YEUX
A CONSOMMER SANS MODERATION
DEMONSTRATIONS ET TESTS PERMANENTS
CDI • CD ROM • CD 32 • MEGA CD
MEGA DRIVE • SUPER NINTENDO
GAME GEAR • GAME BOY • LYNX
DANS NOS BOUTIQUES
13, RUE DES LOUVIERS 78100 SAINT-GERMAIN-EN-LAYE 34 51 71 11
36, AVENUE DAUMESNIL 75012 PARIS 43 42 21 20
4, RUE ANDRÉ CHÉNIER 78000 VERSAILLES 30 21 75 01
40 BIS, RUE DE DOUAI 75009 PARIS 48 78 76 77
Conception Archetype 30 30 11 22

MILIA '94: LE MULTIMÉDIA AVANT TOUT

Le multimédia suscite un véritable engouement. Il était donc naturel que naisse un salon qui lui soit dédié. Le MILIA, Marché International du Livre Illustré et des nouveaux Média est la première manifestation officielle destinée à réunir les acteurs concernés par le développement de titres multimédia. Ce rendez-vous professionnel aura lieu à Cannes, du 15 au 18 Janvier 1994. Plus de 190 sociétés provenant de 17 pays différents ont déjà confirmé leur présence. Cet événement est organisé par Midem Organization (1-44 34 44 44).
S.D.G.

ON-LINE: LE JEU DE ROLE MULTI-JOUEURS

Jouer à plusieurs dans un Space Opera ou dans un monde tout droit sorti des romans de Tolkien, c'est ce que vous propose le serveur Minitel d'On-Line. Bien qu'ne faisant pas appel aux dernières innovations technologiques, puisqu'ils se déroulent exclusivement en mode texte, ces jeux ouvrent une nouvelle dimension en permettant à plusieurs joueurs de communiquer, de s'affronter ou de coopérer afin de progresser. L'interface est entièrement en français et toutes les actions sont affectuées à l'aide de courtes phrases. Connus depuis longtemps des utilisateurs de gros systèmes multitâches, c'est néanmoins la première fois que ces jeux sont enfin accessibles au grand public. Sur 3614 et 1615 Minitel, le sort du Royaume (ou de la Galaxie) est entre vos mains!
Serge D. Grun

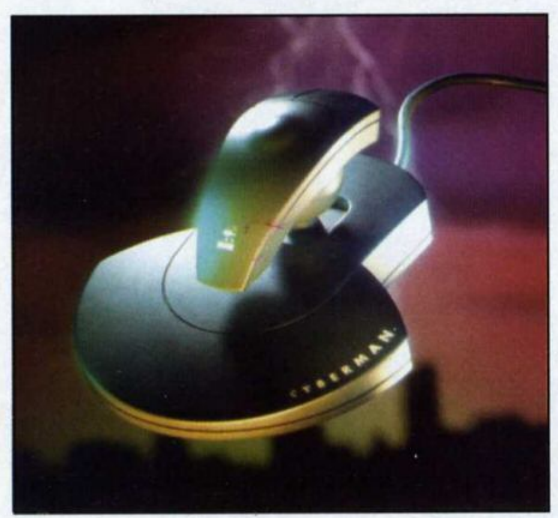
LE PC PASSE A LA TELE



Afficher des images en provenance d'un PC sur un grand écran demandait jusqu'à présent un matériel d'un volume et d'un prix non négligeables. Grâce au PC-TV Converter, les présentations multimédia sont désormais accessibles à tous. Le Converter est un boîtier de taille modeste, alimenté par un petit transformateur 9 volts. Il accepte en entrée du signal VGA jusqu'à 800*600 et fournit en sortie un signal S-VHS, RVB Péritel et vidéo composite. Le boîtier accepte en outre les signaux son en provenance d'une carte Sound Blaster, permettant d'avoir ainsi à la fois l'image et le son par la télévision. Le Converter est distribué par Guillemot International (prix J). S.D.G.

CYBERMAN

ENTREZ DANS LA TROISIEME DIMENSION



CyberMan: un concept révolutionnaire et un look d'enfer! En plus des fonctions classiques des souris normales, il permet également de tenir compte des mouvements de lacet, de roulis et de tangage.

Les déplacements dans l'espace deviennent d'une aisance étonnante.

C'est un dispositif de pointage absolument étonnant qui nous est proposé par Logitech. Le CyberMan, c'est là son nom, a l'apparence d'une souris normale, quoiqu'un peu bossue, empalée sur un joystick. Ce dispositif, qui se connecte sur tout port série, détecte bien évidemment les mouvements dans le plan horizontal, tout comme une souris ordinaire. Il possède d'ailleurs trois boutons, comme toutes les souris Logitech. Mais la "poignée" de cette manette, montée sur une rotule, retransmet également les mouvements de lacet, de tangage et de roulis, ainsi que les déplacements selon l'axe vertical. Enfin, et c'est sans doute sa plus grande originalité, le CyberMan est doté d'un retour tactile: il est équipé d'un vibreur commandé à partir de l'ordinateur.
Le CyberMan est piloté à l'aide d'un driver souris. Il apparaît d'ailleurs comme tel à tous les logiciels qui ne tirent pas parti de ses possibilités. En revanche, certains jeux sont d'ores et déjà conçus pour utiliser ces possibilités. Nous avons pu le constater avec Shadow Caster, d'Origin: le CyberMan permet de s'y déplacer d'avant en arrière, latéralement, ou encore de sauter en l'air avec une aisance incroyable. Quant au retour tactile, il est particulièrement utile dans les combats, où il vous signale sans ambiguïtés que le votre adversaire a réussi à vous atteindre.
Il faut toutefois reconnaître que la prise en main de CyberMan n'est pas instantanée et qu'elle demande un certain temps d'adaptation. En revanche, une fois cette période passée, CyberMan s'avère être d'une maniabilité et d'une ergonomie exemplaires, en particulier dans les jeux de rôle ou d'aventure. Par contre, de l'aveu même de Logitech, CyberMan n'apporte pas grand'chose dans les simulateurs de vol, où il se comporte pour l'instant comme une souris ordinaire.
Afin d'uniformiser la gestion de ce genre de dispositif, Logitech a défini la norme SWIFT. Cette norme est librement distribuée aussi bien aux fabricants de dispositifs de pointage qu'aux éditeurs de logiciels. Plusieurs éditeurs ont d'ailleurs annoncé leur intention d'intégrer la norme SWIFT dans leurs produits. Parmi les plus importants, il faut citer Electronic Arts, Sierra, Origin, Virgin Games, Westwood Studios, etc.
Le CyberMan est disponible dès fin Novembre, pour 990 F HT.
Serge D. Grun



NOUVEAU DOS 6.2

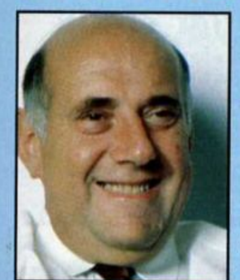
FINI LES PROBLEMES DE DISQUES !

La version 6.0 de MS-DOS n'a été mise sur le marché qu'à l'issue d'une longue période de test sur des sites-clés. Grâce à cela, cette version a été l'une des plus fiables. Néanmoins, DoubleSpace, l'utilitaire de compression de disque dur, a posé des problèmes à un certain nombre d'utilisateurs. Ces problèmes étaient principalement liés à l'utilisation de cet utilitaire sur des disques partiellement défectueux.
La réaction de Microsoft ne s'est pas faite attendre, puisque la version 6.2 du MS-DOS vient d'être annoncée. Cette version intègre un certain nombre de développements destinés principalement à rendre l'usage de DoubleSpace plus sûr. On y trouve notamment un utilitaire de vérification et de réparation du disque dur qui vient remplacer le vieux CHKDSK, ainsi qu'un programme résident en mémoire qui vérifie en temps réel l'intégrité des données sauvegardées sur un disque compressé.
Enfin, DoubleSpace a été modifié afin de permettre une désinstallation plus aisée et pour occuper moins de place en mémoire. Parmi les autres innovations, on trouve une nouvelle version de SmartDrive, désormais capable de mettre en antémémoire les données des lecteurs CD-ROM.
Cette nouvelle version devrait être disponible dans le courant du mois de Novembre. Le prix de la mise à jour n'est pas encore fixé.
Serge D. Grun



INTERVIEW

QUOI DE NEUF CHEZ APPLE ? REPONSE DE G.C.ZANNI



Gian Carlo Zanni, PDG d'Apple France : «(le jeu) est un marché en pleine expansion et à ne pas négliger».

Gian Carlo Zanni, PDG d'Apple France, était bien entendu présent à l'Apple Expo qui s'est déroulée du 15 au 18 septembre. Tilt en a profité pour l'interroger au sujet de la gamme Macintosh actuelle et de ses futurs projets.

Tilt : Bonjour, M. Zanni ! Ne pensez-vous pas que la rapide évolution des modèles Apple désoriente les utilisateurs ?
Gian Carlo Zanni : Bonne question ! Vous n'êtes pas les seuls à nous l'avoir posée. En voulant suivre trop rapidement les évolutions technologiques, Apple a pêché par la multiplicité des modèles. Mais, comme vous pouvez le voir ici à Apple Expo, nous avons mis de l'ordre dans la gamme. Celle-ci se compose des «Performa» pour l'entrée de gamme (les machines les plus accessibles pour les joueurs, NDLR), des «Centris» pour le milieu, ainsi que des «Quadra» pour le haut de gamme.
Tilt : Les applications ludiques sont de plus en plus présentes sur Mac. Allez-vous continuer à favoriser ce développement ?
GCZ : Bien sûr ! C'est un marché en pleine expansion et à ne pas négliger. Vous pouvez d'ailleurs essayer à l'espace «Loisirs» de l'expo une vingtaine de titres, dont une demi-douzaine sur CD-ROM. De plus en plus de titres originaux, comme S.C.Out, de Kalisto, font leur apparition sur Macintosh.
Tilt : Comment se présentent les relations Apple - France Télécom ?
GCZ : Elles sont au beau fixe. Nous avions collaboré avec «Numeris». Nous venons de sortir un modem multifonction assez avancé, nommé «Apple Djinn», et il y a bien sûr le «Powerbop» (portable avec modem intégré), qui ne devrait pas tarder à être lancé. C'est un bon concept qui devrait marcher et que nous comptons décliner sur d'autres configurations.
Tilt : On a entendu parler, il y a peu de temps encore, d'un projet de console Apple, orienté multimédia, nommé «Sweat Pee». Auriez-vous des informations à ce sujet ?
GCZ : Comme vous venez de le dire, ce n'est qu'un projet. Je suis bien sûr au courant de son existence, mais je ne divulguerai pour l'instant aucune information.
Tilt : Merci, M. Zanni. Au revoir... et bonne expo !

Propos recueillis par Romain Poirot
Remerciements à Eric Renard, Apple France.

ANNONCEZ LA COULEUR !

Vous avez fondé le Club des Amis du ZX-80 ou vous connaissez l'ami d'un ami qui organise le 1er Salon de Quoi-Que-Ce-Soit-Qui-Ait-Un-Rapport-Avec-L'Informatique-Ou-Les-Jeux ? Alors, n'hésitez pas et faites nous le savoir. Cette rubrique News est aussi la vôtre, histoire de montrer qu'il n'y a pas qu'à Paris que les gens s'intéressent à l'informatique et aux jeux (que les deux soient liés ou non). S'il y a, près de chez vous, une association ou un évènement que vous souhaitez faire connaître, remplissez et renvoyez nous le bulletin que vous trouverez à la fin de ce numéro. N'oubliez pas de préciser les coordonnées du ou des responsables à contacter. Nous nous en ferons l'écho dans nos colonnes.

EVÉNEMENT IMPORTANT

Nature de l'événement: Adresse complète:

Dates (si salon ou expo):

Personne à contacter:

Téléphone:

Renvoyez ce bulletin à: TILT Rubrique News
9-13, rue du Colonel Avia
75754 Paris Cedex 15

UN TORNADO POUR LE DESERT



Avis à tous les pilotes du simulateur de Digital Integration : Tornado s'enrichit d'une disquette de scénario qui va les transporter en Iraq, aux premiers jours de l'opération Desert Storm. Ils pourront accomplir 18 nouvelles missions au-dessus des sables mésopotamiens : leur objectif principal sera de clouer au sol l'aviation et détruire les moyens de communication de Saddam Hussein. La simulation se dote ainsi d'une nouvelle zone d'évolution, de nouveaux avions et de nouveaux engins terrestres ennemis. Les quelques écrans qu'en a montrés D.I. laissent à penser que ce scenery disk a été conçu avec le même sérieux et la même rigueur que le programme original. Sa parution est prévue au cours du mois de décembre. De quoi rejoindre le Commandant Sylvestre pour Noël : "Ouais, on va tout péter ! P.K.

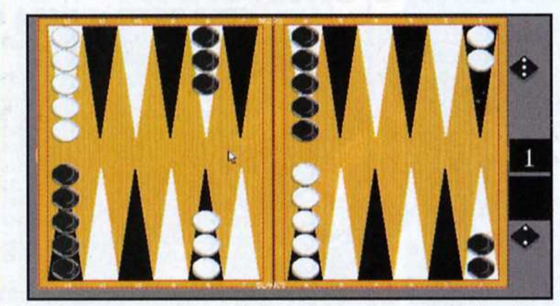
X-MAS LEMMINGS

Ho ho ho, c'est bientôt Noël les petits enfants! Plutôt qu'offrir un bête nounours en peluche qui fait pipi sur la moquette et qui rote quand on le secoue, achetez donc à vos amis X-Mas Lemmings. Cette version du premier Lemmings "spécial étrennes" est pleine de petits lemmings déguisés en père noël qu'il vous faudra sauver des dangereux bonhommes de neige et des pentes verglacées. Avec des animations sympas et une musique de circonstance (Jingle Bells), les nouveaux niveaux d'X-Mas Lemmings vous feront passer un long hiver au coin du feu.
Marc Menier

PERIPHERIQUES PAS CHERS MAIS EFFICACES

Très présent sur le marché des joysticks, Spectravideo diversifie son offre avec une nouvelle souris et une carte son. La SpeedMouse 2 est une souris à trois boutons et une résolution de 400 points par pouce. Elle est entièrement compatible Microsoft et se connecte à l'ordinateur par l'intermédiaire d'un port 9 broches. La Sound Power est une carte sonore pour PC. Elle est compatible AdLib et Sound Blaster et dispose d'un amplificateur stéréo integré, d'un port joystick et d'une interface MIDI. Le prix de ces produits n'a pas été dévoilé, mais il devrait être très compétitif. La distribution est assurée par DPMF Diffusion.

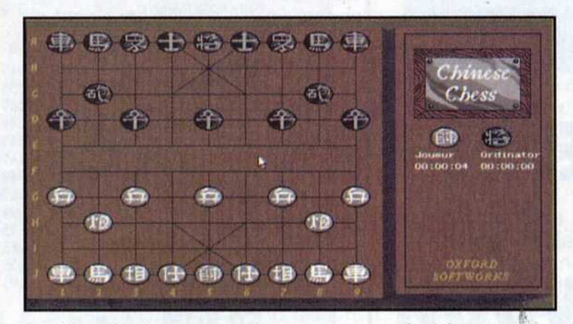
INTELLIGENT STRATEGY GAMES 10



Le programme pratique bien le blocage mais maîtrise moins bien le doublement du rideau (cette légende est destinée aux initiés : les autres, comme moi, sont bons pour aller apprendre les règles du jeu).



Ce programme d'échecs est d'un excellent niveau, capable de battre en fait la très grande majorité des joueurs. Comme quoi, une compilation n'est pas (toujours) un pretexte pour refourguer des softs qui ne se seraient jamais vendus tous seuls ou en fin de carrière.



Les échecs chinois sont une variante passionnante des échecs classiques, mais leurs adaptations informatiques restent rares. Ils demanderont un certain temps d'apprentissage, nécessaire pour assimiler les valeurs et les déplacements des pièces, ainsi que pour adapter les stratégies des échecs européens à cette version asiatique.

Vous aimez les jeux de réflexion? Alors vous allez être gâté avec Intelligent Strategy Games 10. Il s'agit d'une compilation de 10 grands classiques: échecs classiques ou chinois, backgammon, Othello, Go, Renju, Gomoku, Bridge, Dames anglaises, Puissance 4 et Bridge. Tous les programmes sont "liés" par une interface commune agréable, faisant un bon usage de la souris. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, il ne s'agit pas de programmes "au rabais" à la puissance de jeu faible. Au contraire, certains modules sont tout à fait performants.
Ainsi le programme d'échecs n'est autre que Chess Player 2175, un jeu d'un excellent niveau et capable de battre nombre de bons joueurs.
Othello et Puissance 4 sont forts eux aussi. En revanche, le niveau du Go est quant à lui un peu faible. Cette excellente compilation présente de surcroit l'avantage d'avoir été entièrement francisée, ce qui ne gâte rien (disquettes Oxford Softworks, distribué par Ubi Soft : Prix : E)

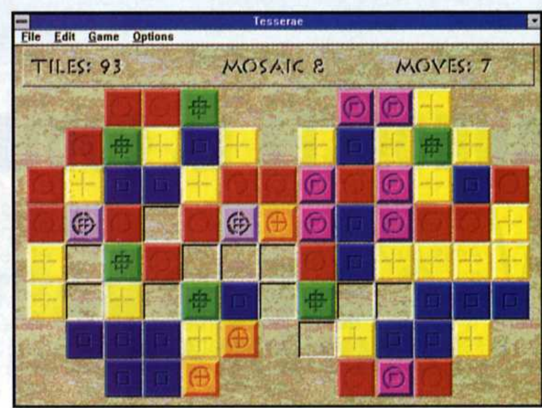
LE PC REPASSE A LA TELE !

Grâce à Video Tool, connectez votre PC sur votre télé ! Pour cela, pas besoin d'une carte d'acquisition vidéo hors de prix car Video Tool est une sorte de petit boitier qui vient se connecter sur la prise VGA du PC. Il vous suffit ensuite de brancher le cordon sur la peritel de votre télé. Et oh magie...vous pouvez faire apparaitre des lapins et des colombes sur votre nouvel écran ! Trève de plaisanterie, la mise en oeuvre est très simple et peu couteuse. Toutefois, votre télé doit être configurée en PAL pour que cela fonctionne. Une option anti-flicking permet d'afficher des images S-VGA. La qualité obtenue est incontestablement excellente. Bien sur, vidéotool ne remplace pas une carte vidéo PC. Il est en effet impossible de faire de l'acquisition vidéo. C'est juste une option pemettant de remplacer votre moniteur. Il va sans dire que la qualité est toute fois inférieure. Vidéo Tool est distribué par ORN - prix G.
Morgan Feroyd

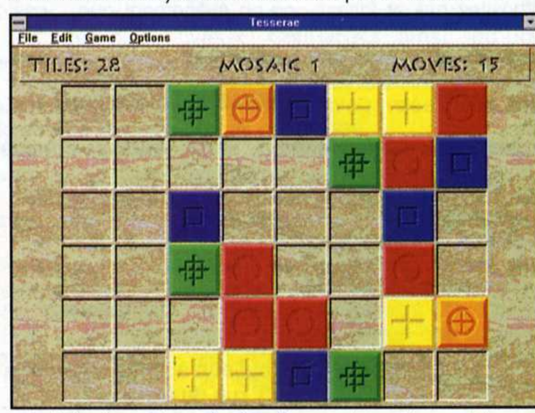
TESSERAE

Sous ce nom fort peu évocateur (au moins pour ceux qui ne maîtrisent pas la langue de Virgile) se cache un casse-tête tournant sous Windows. Tout comme dans le classique Solitaire, le but du jeu est de parvenir à ne laisser subsister qu'une seule pièce. Le mode de capture aussi est identique. Mais des règles complémentaires faisant intervenir un empilement de pièces viennent enrichir considérablement le principe de base. Le programme dispose de 9 plateaux de jeux, la disposition des pièces au départ étant toujours renouvelée et conditionnée par le niveau de difficulté choisi (3 en tout). Vous pourrez revenir en arrière, jusqu'au début de la partie éventuellement.

Le jeu est vraiment passionnant. Au début, en dépit des explications très claires des règles, on ne comprend pas vraiment la stratégie à adopter et l'on perd, même au niveau le plus facile dans la configuration la plus simple. Mais par la suite, on acquiert les bases de raisonnement indispensable pour progresser. Le jeu prend alors sa pleine dimension et l'on échafaude des stratégies de haut vol en prévoyant plusieurs coups à l'avance pour réussir le puzzle. Si vous aimez les casse-tête et que vous pratiquez fréquemment Windows, laissez-vous tenter par ce programme, il ne vous décevra pas (disquette Gametek pour PC, prix : nc).
Jacques Harbonn



L'empilement des jetons est représenté par un certain effet de relief et la combinaison des symboles de chacun des jetons concernés.



La grille la plus simple est déjà loin d'être évidente à finir au début.

JEUX DESCARTES : LE JEU DE ROLE A L'HONNEUR

La fin de l'année s'annonce fertile chez Descartes, puisque ce ne sont pas moins de quatre nouveaux ouvrages qui permettront aux mordus des jeux de rôle de concevoir les scénarios les plus fous. Tout d'abord, les règles de MEGA III, parues sous forme d'un hors-série de Casus Belli, sont entièrement rééditées sous le titre MEGA III, Le Voleur d'Ygol. Cet ouvrage, présenté sous couverture cartonnée, comprend l'intégralité des règles (avec les mises à jour et les corrections), un écran pour le maître du jeu, un scénario-campagne ainsi que de très nombreux conseils de jeu. Pour les fanas de mangas et de hi-tech, Le Japon Technologique, un complément pour Torg, décrit avec précision l'univers très particulier des méga-corporations japonaises.



MEGA III : des règles relativement complexes, mais très complètes et qui n'imposent aucune limite à l'imagination.

Enfin, pour les inconditionnels de Star Wars (ceux qui participent à notre concours d'enfer !), Crise dans la Cité des Nuages est un scénario sympathique : une très banale mission d'escorte tourne au massacre et les Rebelles doivent devenir de vrais détectives afin d'élucider ce mystère apparemment inexpliquable. De quoi se détendre les neurones entre deux parties acharnées de X-Wing ou Rebel Assault !

Serge D. Grun

INTERVIEW

ALAIN BORE (INTEL) : AUGMENTER LA PUISSANCE POUR MIEUX JOUER

Alors que les fêtes de fin d'année approchent, Intel intensifie sa campagne de charme auprès des utilisateurs. Le constructeur reconnaît ouvertement le besoin de puissance toujours croissant des applications ludiques. Pour tenter de savoir où trouver cette puissance de calcul, Tilt s'est entretenu avec Alain Bore, Architecture Manager chez Intel.

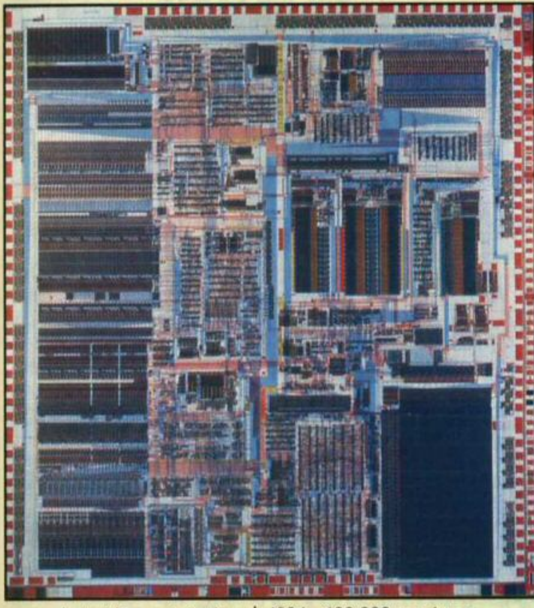
Tilt: Tout le monde connaît Intel et l'extraordinaire succès de sa famille de processeurs dérivée du 8086. Cependant, l'histoire d'Intel est bien antérieure à la naissance du PC. Pourriez-vous, en quelques mots, nous retracer cette histoire ?

Du 4004 au i486, 18 ans d'innovations et de progrès pour apporter toujours plus de puissance aux utilisateurs.

Alain Bore: Intel est née en 1968. Son premier produit était une puce mémoire. La société a été la première au monde à produire, en 1971, un microprocesseur - c'était le 4004, un processeur 4 bits conçu à l'origine pour les calculatrices. C'est encore un microprocesseur Intel, le 8088, qui a été choisi en 1980 par IBM pour équiper le PC. La famille du 8088 s'est ensuite rapidement développée. Le i386 est apparu en 1985, le i486 en 1989 et, enfin, le Pentium en 1993. Mais Intel, c'est aussi d'autres familles de processeurs, des mémoires, des contrôleurs intégrés. Nous fabriquons également un ordinateur à architecture parallèle, le Paragon X/PS, des périphériques pour PC et nous sommes très présents dans l'environnement Windows et Apple grâce à la technologie Indeo.

Tilt: Cependant, malgré son succès dans l'informatique "sérieuse", apparemment Intel n'en néglige pas moins l'informatique ludique ?

Alain Bore: L'explication en est très simple. D'une part, sur les 22 millions de foyers en


La troisième génération : le i386 - 600 000 transistors.

France, 3 millions possèdent un équipement informatique et 3 autres millions pensent s'équiper prochainement. Nous prévoyons que ce marché croîtra à la fois en valeur relative et en valeur absolue.
Il serait impensable de ne pas en tenir compte et nous avons tout intérêt à faire en sorte que les clients potentiels soient satisfaits de leur équipement. Cela signifie que nous devons nous attacher à leur fournir la puissance de calcul dont ils ont besoin.
D'autre part, l'informatique ludique est un domaine qui évolue très vite et qui est à la pointe de la technologie. Il ne faut pas oublier que si le son ou les CD-ROM sont aujourd'hui accessibles aux utilisateurs d'ordinateurs personnels, c'est en grande partie grâce aux jeux. Ceux-ci sont toujours plus conviviaux, toujours plus interactifs et demandent toujours plus de puissance.
Ce besoin de puissance se traduit par une demande accrue de processeurs très performants et nous pensons que le processeur i486dx2 répond parfaitement à ce cahier des charges.

Tilt: Justement, les différents modèles de processeurs se succèdent avec une étonnante rapidité : 80286, i386, i486 et maintenant le Pentium. L'utilisateur ne peut manquer d'être dérouté et de se demander si la machine qu'il achète aujourd'hui ne sera pas dépassée demain.

Alain Bore : Le i386 est un processeur qui a déjà plus de 8 ans. La première partie de sa carrière est maintenant achevée et il va entamer la seconde partie en tant que contrôleur intelligent dans les téléphones cellulaires, l'automobile, les équipement bureautiques et autres automates. La production du i486 est actuellement à son rythme de croisière, avec 40 millions d'unités par an et il se passera encore un moment avant que ce processeur ne suive les traces du i386. Quant au Pentium, nous pensons qu'il atteindra le niveau de production actuel du i486 vers 1995-1996. Le choix d'un i486-33, i486dx2-50 ou i486dx2-66 est donc toujours un choix d'actualité et 1994 sera vraiment l'année du i486.

Tilt: Le i486sx contient 1 million de transistors, le Pentium en contient trois fois plus. N'y a-t-il donc pas de limites à la complexité d'un processeur ?

Alain Bore : Vous savez que la loi de Moore prévoit un doublement du nombre de transistors sur une puce environ tous les 18 mois. Evidemment, une des limites est la taille physique de la puce. Une autre limite est la taille de ces transistors : il existe une taille en dessous de laquelle il est physiquement impossible de descendre. Mais il existe aussi une troisième limite, d'ordre financier. L'investissement initial nécessaire pour le développement et la production du i486 a été d'environ 400 millions de dollars. Pour le Pentium, il a été de 1 milliard de dollars. Ce facteur risque de s'avérer plus important que les limitations d'ordre technique.

Tilt: Des bruits courent à propos d'un i486 avec tripleur d'horloge, un i486dx3-99, en quelque sorte. Qu'en est-il exactement ?

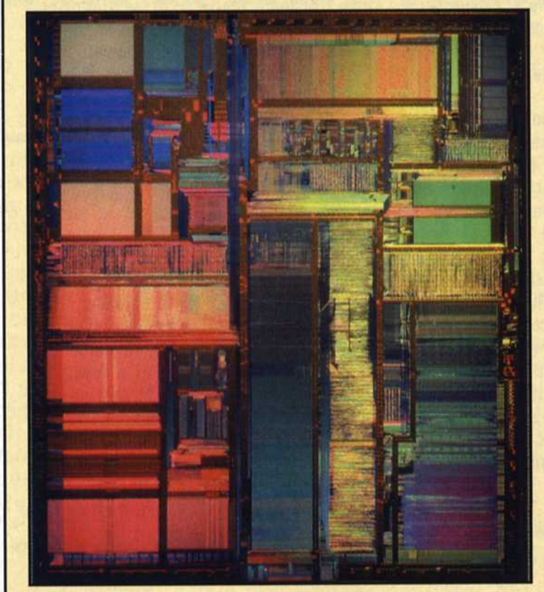
Alain Bore: Ces bruits sont fondés. Il est vrai que le fonctionnement à cette fréquence pose un certain nombre de problèmes, liés notamment à la dissipation thermique. Il existe des solutions qui permettent de contourner ces problèmes, mais ils obligent à revoir la conception du processeur. Ceci dit, c'est quelque chose qui pourrait se faire un jour.

Tilt: Le succès d'Intel a bien évidemment fait des émules, en particulier AMD, Cyrix et IIT. Quelle est l'attitude d'Intel vis-à-vis de ces clones ?

Alain Bore: Il faut savoir que le processeur 486 d'AMD n'est pas réellement un 486, mais un 386 un peu "gonflé". En particulier, il ne possède pas de coprocesseur mathématique. En outre, AMD produit 300 000 processeurs là où Intel en fabrique 9 millions. Je crois que cela résume la situation. Quant à Cyrix et IIT, ce sont essentiellement des fabricants de coprocesseurs mathématiques pour les >>>



INTERVIEW
ALAIN BORE (INTEL)...



Le dernier-né de la famille : le Pentium (3,1 millions de transistors

Tilt: Il y a déjà un moment de cela, Intel avait conçu un coprocesseur graphique, dont on n'entend guère parler. Pourtant, le marché de ces puces est florissant, comme en témoigne l'extraordinaire succès de sociétés telles que S3, Cyrix ou encore Weitek. Pourquoi Intel est-il absent ici ?
Alain Bore: En effet, notre incursion dans l'univers des coprocesseurs graphiques date de quelques années. Mais Intel n'est pas pour autant inactif dans ce domaine. Nous suivons de près les développements dans ce domaine et nous collaborons étroitement avec les constructeurs de puces vidéo, notamment dans le but de promouvoir notre norme VDI, destinée à améliorer les performances de l'affichage vidéo sous Windows.

Tilt: Vous nous avez avoué jouer sur votre machine, notamment à Comanche, de Novalogic. Quelle serait, selon vous, la machine idéale, celle que vous conseilleriez aux joueurs d'acheter ?
Alain Bore: Ce serait une machine à base de i486dx2-66, avec un bus local VLB pour l'affichage, 4 à 8 Mo de mémoire et un disque dur de 110 Mo ou plus. Un contrôleur disque VLB est un avantage supplémentaire.

Tilt: Avez-vous un message pour les éditeurs de jeux d'une part, et pour les joueurs d'autre part ?
Alain Bore: Les éditeurs font un travail d'excellente qualité et nous les encourageons à continuer dans la direction qu'ils ont adoptée et à ne pas hésiter à faire appel au son, à l'animation et à la vidéo. La puissance et la technologie nécessaires sont là. Quant aux utilisateurs, je voudrais d'abord rassurer ceux qui craignent de voir leur i486dx2 devenir obsolète: ce processeur a de beaux jours devant lui.
Je voudrais aussi insister sur la nécessité de choisir une machine équilibrée, car il ne sert à rien de mettre un moteur de Ferrari dans une 2 CV, et évolutive, c'est-à-dire capable d'accueillir un processeur futur.

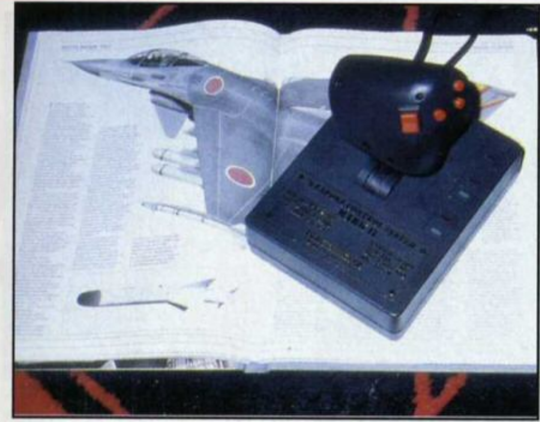
Tilt: Alain Bore, merci à vous et à Intel d'avoir accepté de répondre à nos questions.

Propos recueillis par Serge D. Grun

>>> 80286 et i386. Le i486 n'a pas besoin d'un tel coprocesseur puisque celui-ci est inclus sur la puce. Le problème ne se pose donc pas.

JOYSTICK CHERCHE PROGRAMMEUR

Neocom annonce de nouveaux produits Thrustmaster, ce qui réjouira tous les pilotes de simulateurs PC. La principale nouveauté est constituée par la version Mark II du WCS. Cette manette des gaz maniée par la main gauche peut être assimilée au Hotas des avions de chasse et permet, grâce à ses sept boutons ou commutateurs, d'éviter d'avoir sans arrêt besoin du clavier pour entrer des commandes. Cette deuxième version du Weapon Control System introduit une notion tout à fait nouvelle et remarquable : la programmation logicielle d'une manette. Thrustmaster fournit en effet un programme associé qui vous permet de définir très précisément l'action de chacune des commandes, non seulement celles du WCS, mais également celles du FCS, le manche à balai doté de trois boutons de fonction et d'un coolie hat de Thrustmaster. Chaque joueur peut ainsi «customiser» très simplement chacun des logiciels qu'il pratique. Par exemple, dans Tornado, si vous



Le matériel Thrustmaster devient de plus en plus performant. Aujourd'hui, il est possible de programmer directement chaque commande.

ne faites jamais la différence entre missiles antiaériens à guidée infrarouge et à guidée radar, vous aurez tout intérêt à programmer une des commandes de telle sorte qu'elle dispense, à chaque appui, un jet de flares et un jet de chaff. Les plus pessimistes pourront même prévoir une éjection... Et si le mot programmation vous fait peur, vous pourrez toujours reprendre les fichiers déjà préparés par Thrustmaster pour presque tous les simulateurs actuels. Il faut signaler aux possesseurs de la première version du WCS qu'il n'auront nul besoin de changer leur manette : Neocom commercialise un U-Prom chip, directement adaptable sur leur matériel. Il leur suffira d'ouvrir leur WCS et de remplacer une barrette pour en obtenir une version upgradée. Ils ne disposeront cependant pas des différentes diodes lumineuses et, surtout, d'un switch analogique/digital présent sur la Mark II.

Pour que ces manettes haut de gamme soient utilisées au meilleur de leurs capacités, vous pourrez également vous procurer la carte ACM dotée de deux ports joysticks et spécialement prévue pour la FCS et la WCS, mais acceptant cependant tous les joysticks du marché. Elle est paramétrable et peut s'adapter à des machines dont la vitesse varie de 4,77 à 66 MHz. Vous pourrez ainsi régler la sensibilité de vos manettes à votre convenance.

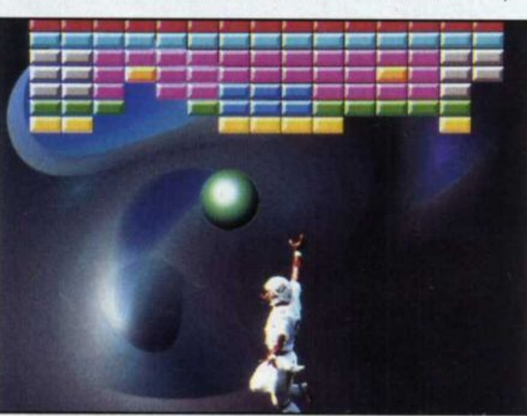
Piotr Korolev

ENTREZ DANS LES JEUX VIDEO

Pouvoir pénétrer en personne dans un jeu vidéo, c'est ni plus ni moins ce que propose ORN, concepteur d'un environnement de réalité virtuelle particulièrement original. Là où jusqu'à présent il était nécessaire de disposer d'un équipement spécial, comportant le plus souvent un casque pour la vision tridimensionnelle et une multitude de capteurs pour la transmission des mouvements du joueur, il ne faut plus qu'un caméscope. Plus besoin de kilomètres de fil à la patte du joueur : celui-ci est tout simplement filmé, pour l'instant sur fond bleu, mais ORN promet que ce système pourra dans l'avenir distinguer les sujets sur n'importe quel fond. Une platine d'incrustation et de gestion de sprites se charge de la reconnaissance des formes et de la superposition du décor (la machine est capable de gérer plusieurs couches de décors). L'ensemble est piloté par un ordinateur Amiga qui gère l'interaction de la silhouette du joueur avec les éléments du décor.

Cet équipement, très simple à mettre en œuvre et relativement peu coûteux, est néanmoins parfaitement efficace. En plus d'ouvrir grande la porte à des créations ludiques nouvelles, cet équipement devrait sans peine trouver sa place dans les émissions télévisées interactives.

SDG



Un jeu de casse-briques: rien de plus banal sauf qu'ici, la raquette, c'est vous!



THIERRY PROTO

LE GENIE DE LA DEMO

Il y a plusieurs mois, nous vous avions présenté une démo de Thierry Proto. Réalisée à l'aide de 3D Studio, cette version était en quelque sorte un coup d'essai. Depuis, Thierry a beaucoup progressé et nous présente Revenge, une démo en S-VGA de neuf minutes !

Sur la surface de la planète, un duel à mort s'engage ! Ces robots sont en fait des vaisseaux qui, comme dans Goldorak (quelle référence !), se transforment en Golgoth 12.

Souvenez-vous, cela fait six mois que nous vous avions présenté Equinox. Cette démo était réalisée par Thierry Proto, un jeune «modeleur» de quinze ans. Son travail consistait essentiellement à créer des objets et à les modéliser. Depuis, celui-ci a été contacté par de nombreuses éditeurs de jeux. Pour leur montrer ce dont il était capable, il a travaillé sur deux produits. Le but recherché était de s'astreindre à certaines données pour répondre aux besoins des éditeurs. La première démo, intitulée Nextstep, est une sorte de spot publicitaire de quatre minutes vantant les mérites d'une voiture futuriste. Les angles de vue sont très variés et la séquence particulièrement rythmée. Ce n'est pas exceptionnel, mais c'est très frais (pas vrai, Thierry ?), l'atout principal étant la petite taille de la démo (3 Mo).

L'autre produit s'appelle Revenge. C'est une démo de neuf minutes réalisée en 640x480 et 256 couleurs. Le concept est plutôt simple : un vaisseau doit attaquer le coeur d'une base ennemie. Il décolle du vaisseau mère en orbite et se dirige vers la planète. Plusieurs patrouilles ennemies tentent alors d'empêcher sa progression. Puis, lorsqu'il atteint la planète, le vaisseau se transforme en robot et continue le combat au sol. Cette démo se distingue en outre par sa présentation, ➤



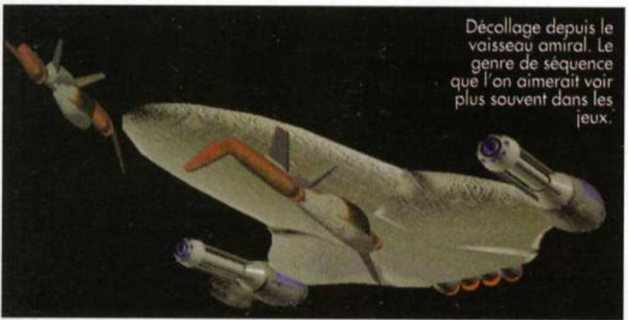
Votre vaisseau est amené dans le hangar. Précisons que ces images S-VGA sont animées de façon très fluides et que le calcul des ombres rend extrêmement bien les volumes.



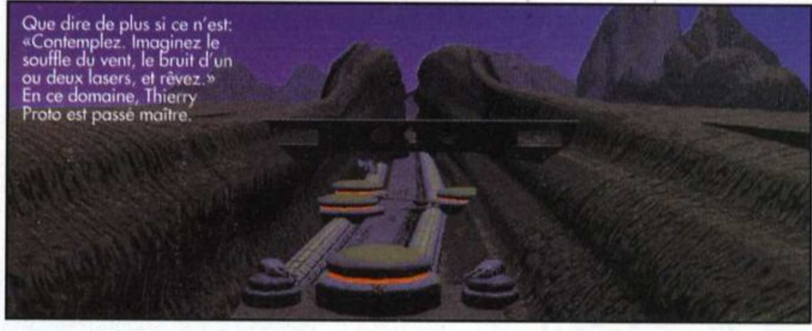
Voici le moment où les engins passent de l'état de vaisseau à celui de robot. Cette séquence cinématique sur fond de soleil couchant est absolument superbe.



Poursuivi par un chasseur, le vaisseau doit se faufiler entre les météorites pour lui échapper. Vous pouvez remarquer les textures de la pierre et des vaisseaux qui sont très bien rendues.



Décollage depuis le vaisseau amiral. Le genre de séquence que l'on aimerait voir plus souvent dans les jeux.



Que dire de plus si ce n'est: «Contemplez. Imaginez le souffle du vent, le bruit d'un ou deux lasers, et rêvez.» En ce domaine, Thierry Proto est passé maître.

➤ en tous points similaire à celle d'un jeu. La vue cockpit qui revient entre chaque séquence, les différents écrans de visée ou d'état du vaisseau semblent conçus pour une utilisation ludique.Vous l'aurez compris, il ne manque qu'une chose à cette démo : l'interactivité. On peut imaginer sans peine qu'un jeu de ce style pourrait voir le jour sur CD-ROM. Il faudrait bien sûr diminuer la résolution d'image car, pour le moment, la démo fait plus de 100 Mo ! Mais, qui sait ? En attendant, vous pouvez retrouver le travail de Thierry avec la disquette du mois. Il s'agit d'une démo exclusive créée pour Tilt et intitulée MC Max.

Morgan Feroyd

«DE PLOUS EN PLOUS FORT !»

Grande variété d'images pour le Paint-Box de ce mois-ci : 3D, 2D, et même une animation en raytracing. Bravo, continuez ! La rubrique est ouverte à tous les jeunes infographistes de 7 à 77 ans. Pour participer, il vous faut obligatoirement :
1/ un gramme de fantaisie
2/ une dose d'imagination
3/ une carte multipoints (rayez la mention inutile)
N'oubliez pas d'indiquer sur la disquette vos nom, prénom, âge, et bécane. Comme vous le savez, Tilt et Ubisoft organisent un grand concours vidéo... Mais rien ne vous empêche de nous concocter une petite animation Star Wars d'une minute en 2D... ou 3D pour les plus courageux !
Pascal Blanché



FREEDOM de Fabrice Quignette sur PC

Hep, vous là-bas ! Il est interdit de dessiner sur les murs ! Ce qui est intéressant, dans ce dessin, c'est le cadrage original du sujet: on a l'impression d'arriver juste après le forfait. A droite, on voit encore un bout de pied du grapheur en herbe, et à l'opposé, celui du trouble fête. Notez le détail de la bombe de peinture en train de tomber...



CHINA de Maxime Desmettre sur Amiga

On croirait voir un véritable décor de jeu ! La composition est claire, efficace, et les teintes agréables... Tout le dessin a été réalisé avec force détails, que ce soit pour le rendu des rochers, ou les effets de matière sur la cabane. La loupe a dû s'avérer ici très utile ! Du beau travail d'orfèvre, tout en finesse !

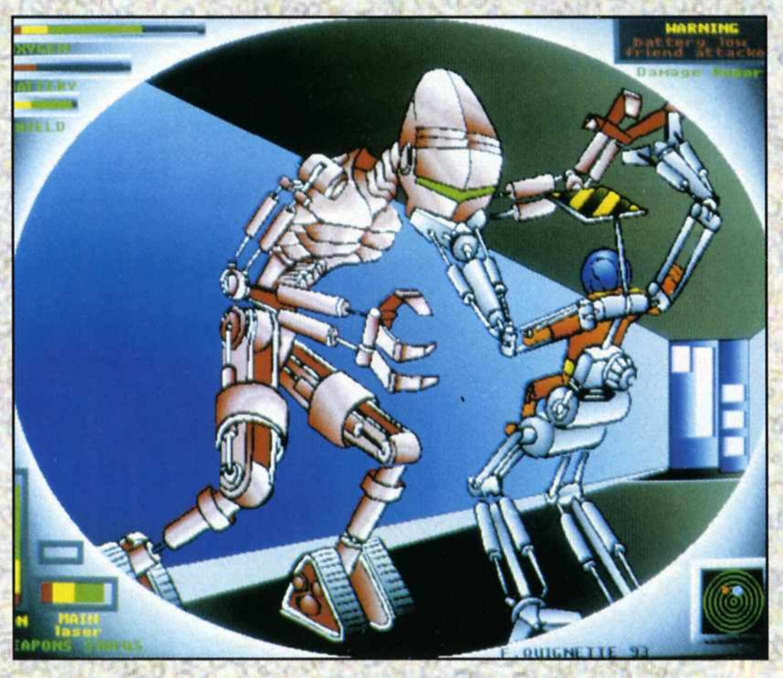


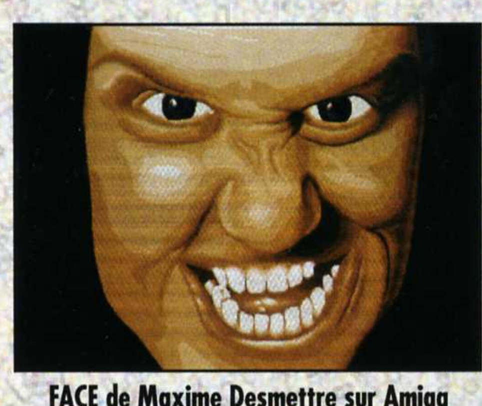
X-WING d'Eric Diluccio sur Amiga

Vous vous en doutez, c'est de l'image de synthèse (allez, sans déc !?) Et de la synthèse de bonne facture ! Les vaisseaux ont été réalisés sous Imagine, et le terrain calculé grâce à un programme de fractales. La 3D est une technique ardue, mais le résultat est là : ça en jette !

ROBOT de Fabrice Quignette sur PC

Le style épuré de ce dessin convient parfaitement au sujet proposé. Le look «rétro cyberpunk» des deux protagonistes est très sympa. C'est une bonne idée cette vue en «fisheye» des personnages... Avec tous ces boutons et ces barres d'énergie, on a l'impression de se retrouver dans un véritable monde virtuel !





FACE de Maxime Desmettre sur Amiga

On pourrait parler de réalisme, ou de qualité photographique, mais les qualificatifs manquent pour décrire cette image. De plus, ce ne serait pas très sympa pour le modèle... Il faut donc se rendre à l'évidence, cette tête sort bien tout droit de l'imagination (tordue) de son auteur. Admirez les détails de cet imposant faciès : on jurerait qu'il va parler ! Seul hic, les oreilles: «ben, où qu'elles sont passées les oreilles ?».

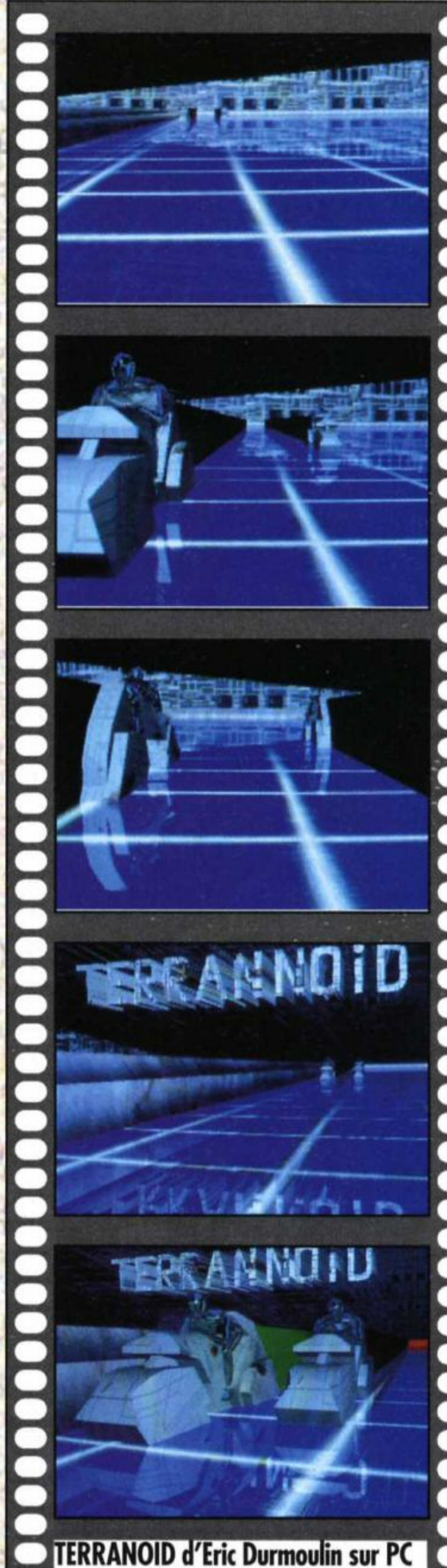
COUP DE LOUPE



MASCOTTE de Maxime Desmettre sur Amiga

Cette superbe créature, mi femme/mi chauve-souris s'inspire de l'un des personnages de la BD «Chroniques de la Lune noir» de FROIDEVAL et du dessinateur Olivier LEDROIT (vivement le cinquième tome). Une bien belle image... Reprendre des grands maîtres ne déprécie en rien la qualité du travail effectué ici.

1. L'anatomie : bien qu'ici les proportions du corps soient une interprétation personnelle de l'auteur, il faut, avant d'en arriver là, une connaissance approfondie de l'anatomie humaine (n'allez pas vous imaginer des choses !) Pour cela, le plus simple est de recopier encore et encore des croquis comme l'a fait ici Maxime, ou encore de suivre des cours de nu (seulement pour les plus sages).
2. Les couleurs : l'ocre et rouge sang accentuent l'aspect diabolique, voire mauvais du personnage (normal pour un démon me direz-vous). Elles respectent scrupuleusement les teintes du dessin original.
3. Les volumes : ils sont ici accentués par l'effet de lumière qui semble venir du sol. Là aussi, cet éclairage inquiètant appuie le côté maléfique (et pourtant si charmeur) de la créature... Notez aussi au passage les reflets et les jeux de lumière sur la peau, faisant ainsi ressortir telle ou telle partie du corps.
4. Les matières : C'est surtout ici la manière dont la lumière vient s'accrocher sur les surfaces, donnant ainsi l'illusion de textures différentes. Par exemple, sur les membranes des ailes, l'auteur a travaillé par larges touches de couleurs, alors que le reste du corps a été traité à la loupe, pour optenir des dégradés plus subtils... On croirait presque voir le grain de la peau !



TERRANOID d'Eric Durmoulin sur PC

Je ne me doutais de rien en ouvrant cette petite disquette. Quelle surprise : une animation de quatre secondes entièrement réalisée sous 3D Studio ! Bon... d'accord, l'animation est un peu saccadée, mais y a pire ! Cela pourrait faire une présentation de jeu des plus acceptables ! L'auteur a utilisé toutes les capacités de son programme : mapping bitmap, surfaces réfléchissantes et bump bref, la totale ! Comme quoi, un logiciel bien exploité peut donner des résultats... surprenants !

La prochaine Paintbox s'adresse tout particulièrement aux fanas des voxels et aux fous du raytracing : envoyez-nous vos images de synthèse. Mais pas de favoritisme ! Une image ST ou Amiga ne peut peut-être pas rivaliser avec la qualité de celles des gros PC, mais on ne juge pas une image uniquement là-dessus. Alors n'hésitez pas, tout le monde aura sa chance !

Envoyez vos disks à :

TILT
Rubrique Paint Box
11-13, rue du Colonel Avia
75754 Paris Cedex 15

Envoyez-nous vos œuvres ! Mais seulement des copies, pas vos dessins originaux : LES DISQUETTES NE VOUS SERONT PAS RENVOYEES. Essayez, dans la mesure du possible, de nous fournir un moyen de les lire facilement (slide-show et utilitaires...), certains disks ayant obstinément refusé de nous livrer leurs secrets.

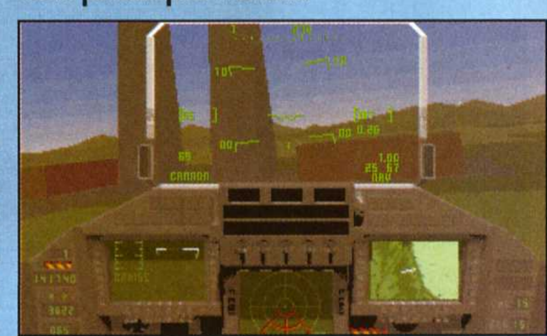


Les différentes previews de TFX laissaient présager d'un jeu excellent. Eh bien, nous nous sommes trompés ! TFX n'est pas excellent, il est tout simplement grandiose, fabuleux, génial, en un mot : indispensable. Tout à la fois jeu d'arcade et simulateur de vol hyperpointu, il plaira à tous les amateurs. Un grand hit qui permet à DID de conforter0 sa place de leader en matière de 3D.
Testé par Jacques Harbonn

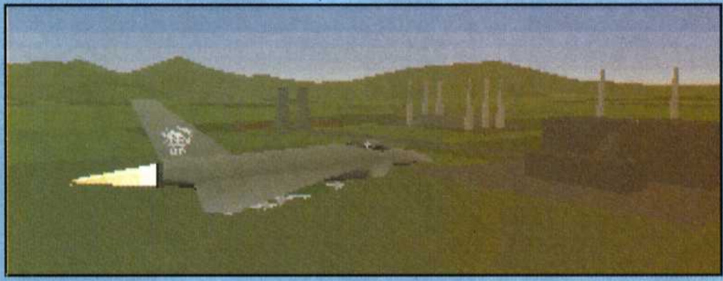
En matière de simulation de vol, il y a ceux qui préfèrent voler en quelques minutes, quitte à sacrifier un peu à la précision du réalisme, et ceux qui acceptent de consacrer de longues heures à l'apprentissage pour une simulation hyperpointue. Grâce à ses modes diversifiés, TFX (alias Tactical Fighter Experiment) pourrait fort bien satisfaire tout le monde de manière spectaculaire.

PLONGEZ IMMEDIATEMENT DANS DES DOGFIGHTS EPIQUES

TFX offre six modules de difficulté croissante. Le mode Arcade est le plus simple à débuter : pas de décollage ou d'atterrissage, pas de crash au sol non plus, votre avion refusant de descendre au-dessous d'une certaine altitude. Pas de problème non plus pour le choix épineux de l'armement, qui est réalisé automatiquement par le programme. En revanche, vous serez confronté à cinq niveaux de difficulté croissante, jouant sur le terrain, le moment de la journée, les conditions atmosphériques et la compétence des adversaires (depuis des amateurs en MiG-21, jusqu'à des pilotes maîtrisant parfaitement leur MiG-29 Fulcrum et pas franchement disposés à vous faire de cadeau). La plupart des missions consistent à prendre en chasse et descendre des cibles aériennes, mais certaines ont pour but une installation terrestre (usine, radar ou base ennemie).



La multiplicité et la précision des détails au sol est impressionnante. Il ne s'agit pourtant ici que d'une ville comme les autres.



L'une des vues externes permet de tourner librement autour de l'avion en plein vol et de zoomer à loisir. Vous pourrez même analyser votre armement, ou vous rendre compte que vous avez été touché.

VOLEZ LIBREMENT DE PAR LE MONDE D'UNE MANIERE TOUJOURS PLUS RÉALISTE

Le mode Simulator vous laisse entièrement libre de choisir tous les paramétrages. Cinq régions vous sont ainsi proposées : Somalie, Colombie, Libye, (ex-)Yougoslavie et, pour finir, Atlantique Sud. A vous de voir aussi si vous préférez

VERDICT — OUI — JACQUES

TFX n'a pas déçu mes espérances, bien au contraire. La difficulté est remarquablement dosée, depuis le mode Arcade qui ne nécessite que quelques minutes de prise en main jusqu'aux Flashpoints qui imposent de nombreuses heures de vol et une maitrise complète de tous les aspects guerriers pour avoir quelques chances de réussir. Si les paysages ne sont pas véritablement beaux, la précision hallucinante des détails au sol (voir encadré) ne peut que forcer l'admiration. Quant à l'animation, c'est tout simplement un chef-d'œuvre. Sur un 386 SX 16 MHz, elle approche déjà les quatre images/seconde en mode détail maximum lors de simulation «militaire». Et sur un 486 DX 33, pourtant sans local bus, l'animation est d'une fluidité parfaite, quelles que soient les circonstances (ennemis, vues multiples activées, etc.). Inutile de vous préciser que, moi, j'achète !
Jacques Harbonn





VERDICT — OUI — PIOTR

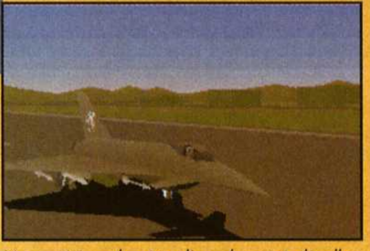
Et zut ! Je voulais chipoter, trouver le détail qui tue, celui qui pourrait me permettre de passer pour sévère mais juste. Rien à faire : TFX, c'est du concentré de hit, le nec plus ultra de la simulation, le parangon du soft qui a tout bon. C'est beau, complet, riche, rapide, fluide, bien documenté, progressif, profond, passionnant... Lorsque j'avais vu la démo, je m'étais dit que cela pourrait bien être un concurrent pour Comanche, un super shoot'em up de luxe. Que nenni ! TFX est avant tout une magnifique simulation qui met en jeu toutes les compétences des pilotes les plus avertis. Pour résumer, ce jeu cumule les dernières innovations en matière de graphismes et d'animation, tout en prenant appui sur de solides bases techniques, et constitue précisément la simulation qu'il vous faut. Ah ! Si ! Cette perle a tout de même un défaut : il n'accepte pas le jeu par modem.
Piotr Korolev



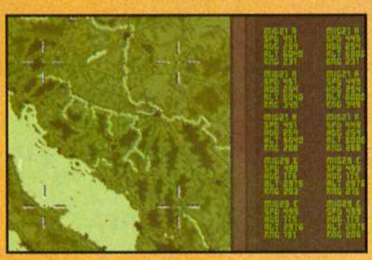
2 MINUTES DE JEU — LES AIGLES FONT LEUR BEC



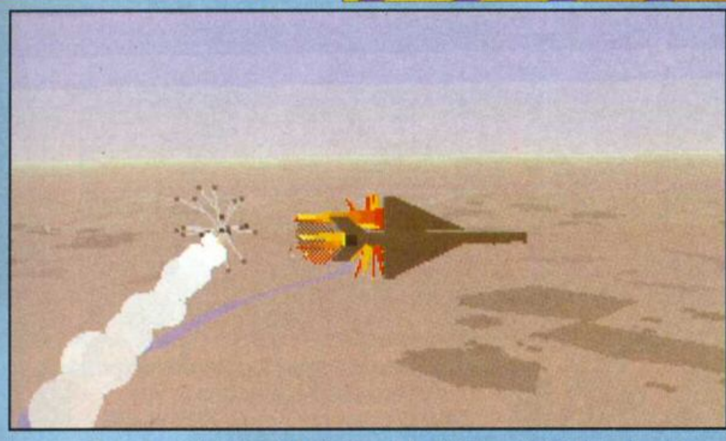
N'oubliez surtout pas de vous armer de différents missiles air-air ou air-sol, en fonction de la mission projetée. Vous pouvez laisser choisir le programme : il s'y connaît !



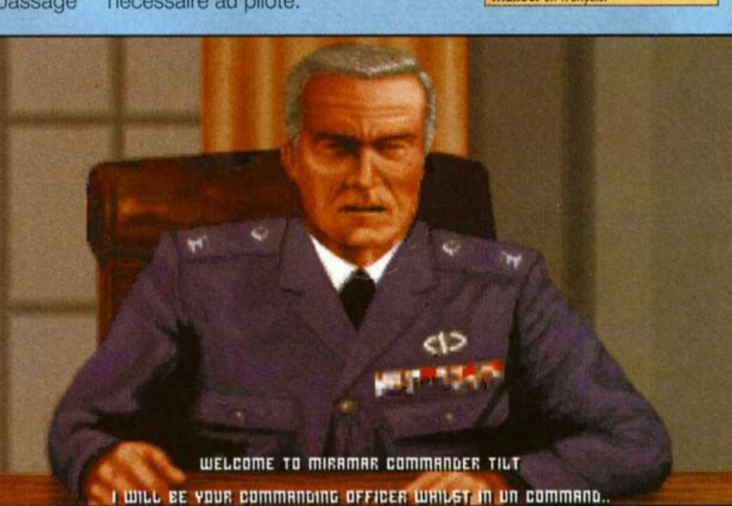
Vous voici sur la piste d'envol, prêt à décoller. Informez-vous des conditions météo, activez les moteurs et mettez les gaz à fond. Le décollage ne devrait poser aucun problème.



La carte de la région dresse aussi la liste des appareils ennemis avec leur localisation précise. Vous pouvez choisir alors votre cible ou laisser faire le pilote automatique.


La vue missile vous permet de juger très précisément des dégâts causés à l'adversaire. Car même les missiles guidés ne touchent pas toujours leur cible.

décoller à l'aube, en plein jour ou de nuit, par temps clair, nuageux ou même orageux. Ici, nul ennemi ne viendra perturber votre vol. Vous pourrez ainsi vous consacrer pleinement à la maîtrise de votre avion. Votre aventure commence sur la piste d'envol. Comme dans tous les simulateurs de vol actuels, TFX propose un vaste choix de vues : vue cockpit de face, latérale droite ou gauche, arrière et vues externes. TFX améliore encore cette vision étendue. Tout d'abord, le passage d'une vue à l'autre s'effectue sans à-coup, par une habile combinaison de rotation/zooming du meilleur effet. De même, la vue principale de face peut être réglée en hauteur et en point de vue. En ce qui concerne les vues externes, le choix est encore vaste : vue «libre» permettant de zoomer et tourner autour de l'avion dans tous les sens, vue de poursuite et vue arrière. Le cockpit rassemble pour sa part des instruments et informations indispensables au vol et au combat, ainsi que trois écrans MFD (Multi-Fonction Display) complémentaires. Ces écrans multifonctions offrent eux aussi un éventail étendu de réglages : paramètres généraux de vol, armement, vue infrarouge et radars divers. Profitez de l'absence d'ennemi de ce mode Simulator pour maîtriser un nombre croissant de commandes et vous perfectionner dans le pilotage de votre avion. A terme, vous pourrez ainsi voler et atterrir de jour comme de nuit, même en plein orage avec le tonnerre qui gronde, les éclairs qui vous aveuglent et les bourrasques de vent qui vous déportent. L'apprentissage du vol aux instruments est absolument nécessaire au pilote.



Le général en chef (qui a des faux airs de George Bush) va vous expliquer brièvement vos missions. C'est également lui qui vous jugera en cas d'échec.

Faites vos armes de pilote de chasse

Une fois que vous aurez l'avion en main, il va falloir faire vos preuves comme pilote de chasse. Vous commencerez obligatoirement en mode d'entraînement. Ce sont ainsi dix missions guerrières différentes qui vont se succéder. L'armement prend ici une importance capitale, mais vous pouvez laisser au programme le soin de vous équiper «par défaut». Vous serez ainsi amené à intercepter des avions ennemis, à nettoyer un espace aérien, à détruire des véhicules blindés, à fournir un soutien aérien à une armée alliée, à détruire un objectif terrestre stratégique (pont, usine) ou militaire (radar) ou enfin, à combattre des navires. Pour cela, il faudra maîtriser progressivement le choix de vos armes, savoir utiliser avec justesse les divers modes du pilote automatique, apprendre à recourir aux différents leurres >>>

GENERIQUE

Editeur : Ocean
Distributeur : Ocean
Création : DID
Conception : Martin Kenwright
Programmation : Colin Bell ; Russel Payne ; Nevil Plura
Graphismes : Rod Kennedy ; Ian Boardman
Bande-son : Barry Leitch ; Dean Evans.

VERSIONS

PC — **TFX** n'est disponible pour le moment que sur PC disquettes. Une version CD-ROM multipliant les plans de coupe est en préparation.

TESTE SUR

PC 486 DX 33 avec 16 Mo de RAM, carte S-VGA 1 Mo, carte Soundblaster 16 ASP.

MATERIEL

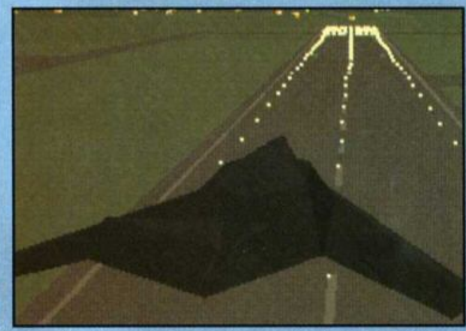
Machine : PC 386 SX minimum
Mémoire requise : 4 Mo (ou l'équivalent en mémoire virtuelle sur disque)
Modes graphiques : VGA/MCGA
Cartes sonores : AdLib, Soundblaster (conseillée)
Contrôle : clavier + souris + joystick
Média : 8 disquettes 3"1/2 HD
Installation disque dur : obligatoire (10 mn environ)
Espace requis : 12 Mo environ
Jeu en français/anglais (francisation incomplète)
Manuel en français.

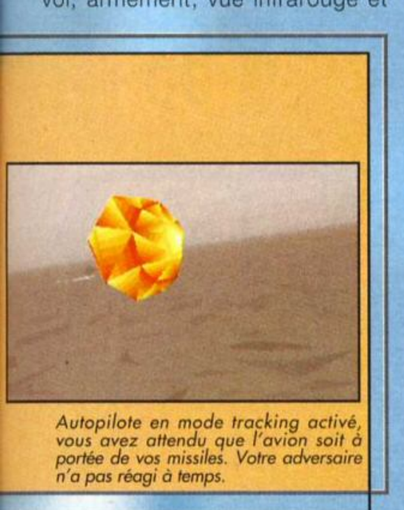


TORNADO



A l'inverse de TFX, Tornado ne brille pas par sa facilité de prise en main. Même le mode Quickstart est loin d'être immédiat. Les deux programmes offrent des modes de jeux variés. Tornado l'emporte par la double fonction qu'il vous propose (pilote et navigateur) et le mode deux joueurs. Mais TFX reprend l'avantage avec son module de création de missions. Côté graphismes, les deux programmes s'affrontent durement, chacun ayant ses avantages propres. Les détails au sol de TFX sont plus nombreux pour une région donnée, mais ceux de Tornado sont plus beaux (en fait, surtout plus colorés). Ce dernier dispose en outre d'une intéressante base de données illustrée de superbes photographies. Au niveau de l'animation, TFX l'emporte de loin. Sur une machine puissante, les deux programmes tournent bien. Mais sur une configuration plus modeste, la qualité des algorithmes 3D de TFX fait la différence.


C'est dans la nuit la plus sombre que le chasseur furtif se sent parfaitement à son aise !


Autopilote en mode tracking activé, vous avez attendu que l'avion soit à portée de vos missiles. Votre adversaire n'a pas réagi à temps.


L'atterrissage sur un porte-avions n'est pas une sinécure. L'approche doit être parfaite, en angle de descente comme en vitesse.



En route pour une nouvelle mission. Mais attention, toute «dérive» (attaque d'objectif civil ou non prévu) sera punie de manière exemplaire à votre retour.

TOP

- Un simulateur adapté aux amateurs comme aux pros
- Une animation époustouflante
- Une progression de difficulté parfaite
- Une durée de vie impressionnante

FLOP

- Pas de jeu à deux par modem ou câble
- un choix d'avions restreint

>>> pour tromper les missiles adverses et savoir aussi les éviter par d'habiles figures aériennes. Les échecs n'affecteront que votre orgueil, chaque mission pouvant être recommencée indéfiniment. Mais il faudra tout de même parvenir à accomplir tous les entraînements pour accéder au reste du programme.

Et pour finir, la guerre «comme pour de vrai»

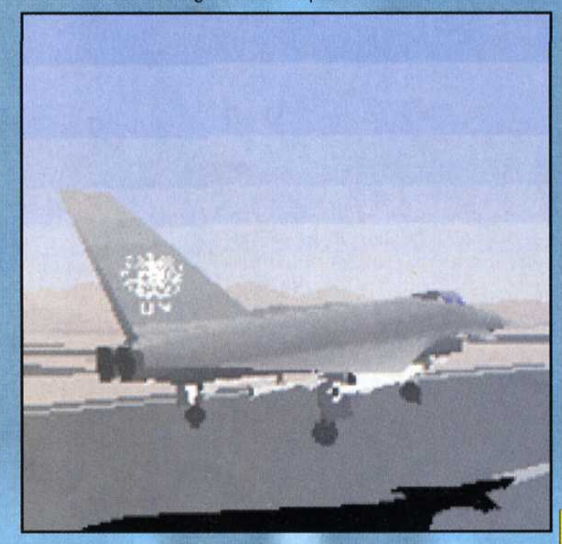
Une fois que vous aurez fait la preuve de vos aptitudes de pilote de chasse, vous pourrez enfin passer aux «choses sérieuses». Le Tour of Duty vous permet de vous enrôler dans l'un des trois escadrons : F-22 Superstars, F-117 Darkstars et EF-2000 Blue Angels. Vous pourrez librement choisir parmi les différentes missions proposées, ces dernières pouvant vous obliger à atterrir sur un porte-avions.

Pour aller encore plus loin, choisissez le mode Flashpoints. Cinq scénarios de crise sont à votre disposition. Prêtez une attention soutenue aux plans de coupe : manchettes des journaux, conférences de presse, etc. Vos résultats vont ici influer sur le déroulement de la crise. Ces missions nécessitent la maîtrise la plus complète de votre avion, tant pour le vol que pour les combats, avec en particulier de difficiles ravitaillements en vol.

Un dernier module permet de créer vos propres missions, en choisissant la zone géographique, l'avion piloté, le lieu de décollage, les cibles primaires et secondaires, le lieu d'atterrissage, les ennemis et les conditions météorologiques ■



La météo intervient de manière fine : les nuages limitent beaucoup la visibilité et l'orage rend le contrôle difficile. De même, voler en direction du soleil aveugle vraiment le pilote.



DID, le souci du detail

Pour TFX, l'équipe de DID a misé à fond sur le réalisme. Ainsi, les détails au sol semblent d'une incroyable diversité. Et ce n'est pas qu'une impression. La topographie de toutes les régions concernées a été scrupuleusement digitalisée à partir de relevés satellite de la NASA. Ainsi, les routes, fleuves et autres rivières suivent leur cours exact et les mosaïques vues du ciel reflètent l'exacte disposition des champs cultivés. Même chose en ce qui concerne la dynamique de vol, qui semble d'un réalisme inégalé. Ce ne sont pas moins de cinq experts en aéronautique, appartenant entre autres à l'université de Princeton et au département aéronautique de l'université de Glasgow, qui ont fourni les éléments pour le modèle de vol.



Votre approche est parfaite et vous allez pouvoir refaire le plein d'armes et de carburant avant de repartir. Le mode autolanding vous évite même les «fatigues» de l'atterrissage (c'est-à-dire les nombreux crashes inévitables lors des premiers vols mais décourageants pour les nouveaux pilotes!).



UN FANTASTIQUE SIMULATEUR DE VOL COMBINANT UNE RÉALISATION SUPERBE, UNE PROGRESSION DE DIFFICULTÉ MAGISTRALE ET UNE DURÉE DE VIE IMPRESSIONNANTE.

SIMULATEUR DE VOL AVEC COMBATS

GRAPHISMES — 85
Les paysages fourmillent de détails, avec leurs villes, champs, routes et fleuves, mais les graphismes ne sont pas exceptionnels.

ANIMATION — 94
La simulation de vol la plus fluide jamais réalisée, même en mode détails et précision maximum et même sur un 386 SX.

MUSIQUE — 75
Agréable au début, elle devient en revanche lassante à terme. Mais on peut heureusement la couper dans le menu de paramétrage.

BRUITAGES — 85
Les bruitages sont parfaits : vrombissement des moteurs, ronronnement des vérins du train d'atterrissage, messages vocaux fréquents...

PRISE EN MAIN — 85
Le jeu s'installe rapidement et ne nécessite aucune «bidouille» pour être lancé. Le mode Arcade en soulagera plus d'un.

JOUABILITE — 81
TFX impose tout de même un apprentissage prolongé à haut niveau, d'autant que certaines commandes sont particulières.

DUREE DE VIE — 93
La diversité des modes de jeu garantit une importante durée de vie, que le module de création de missions permet de prolonger.

DIFFICULTE	PRIX	
1 2 3 4 5 (3)	E / 1 JOUEURS	PC 386 +

INTERET 91 %

ACES OVER EUROPE

Il y a un an presque jour pour jour, nous remettions un Tilt d'Or à Aces of the Pacific. Cet extraordinaire simulateur s'envole à nouveau. Il s'éloigne des flots bleus du Pacifique pour les brumes fraîches de la campagne d'Europe. Une fresque historique de grande ampleur pour une simulation exacte des opérations aériennes alliées ou allemandes sur le front ouest en 1944-1945.

Testé par Piotr Korolev

Vous êtes au mess des officiers de la base de Cormeilles-en-Vexin lorsque l'alarme retentit : une formation de bombardiers alliés est en route vers la Ruhr et votre escadrille de Bf.109 constitue le dernier rempart de l'Allemagne. Vous grimpez dans votre cockpit et poussez les gaz à fond. Un message de votre leader vous apprend que l'objectif est en visuel mais qu'il est défendu par la chasse : il vous faudra en découdre auparavant avec les Mustang de l'USAAF si vous voulez intercepter les B-24. Heureusement, pour ce faire, vous disposez de toutes les vues intérieures ou extérieures possibles, ainsi que d'options qui vont simplifieront la tâche comme l'invulnérabilité ou des munitions et du carburant illimités. Vous l'avez deviné : vous êtes en pleine campagne d'Europe, à l'heure où le IIIe Reich s'écroule et se replie sur ses arrières, et c'est l'équipe de Dynamix qui met en scène les différentes missions qui vous attendent.

VOLEZ EN MOSQUITO !

Si vous choisissez le camp allié, vous aurez à couvrir les opérations de débarquement puis l'avance des troupes vers Berlin. Mais vous aurez aussi à pilonner systématiquement le potentiel de production allemand et à réduire au silence les batteries de V1 et V2 installées sur les côtes de la Manche. Vous disposerez des appareils américains (Mustang, Lightning, Thunderbolt, Marauder, Flying Fortress et Liberator) et britanniques (Typhoon, Tempest, Spitfire IX et XIV, Mosquito XVIII et VI, Liberator). Les vols s'effectuent seul ou en escadrille, dans le cadre de missions «libres"» ou d'une campagne. Bien entendu, c'est cette dernière option qui s'avère la plus prenante puisque vous suivrez la progression de votre pilote, avec ses décorations ou son passage en commission d'enquête (lorsqu'il mitraillera par erreur un compatriote...).

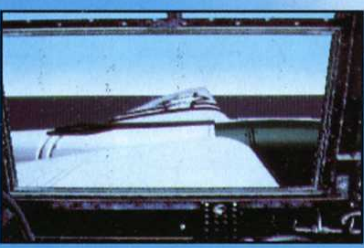
DÉFENDRE LE REICH ?

On a toujours une légère réserve à choisir le camp allemand... Pour jouer l'esprit léger rappelons-nous seulement que les pilotes de la Luftwaffe disposaient d'appareils exceptionnels qui ouvraient la voie de l'aéronautique moderne (entre autres le Me-262 et l'Arado 234B, tous deux modélisés dans Aces Over Europe). Cela avait été magistralement mis en œuvre par Secret Weapons of the Luftwaffe, auquel Aces fait irrésistiblement penser (voir notre comparatif). Les missions qui vous seront demandées sous également multiples : attaques de convois maritimes, destruction de ponts ou➤



TOP

- Le rendu de la situation historique est impressionnant de réalisme
- Le jeu vient parfaitement compléter son prédécesseur
- Une durée de vie à toute épreuve

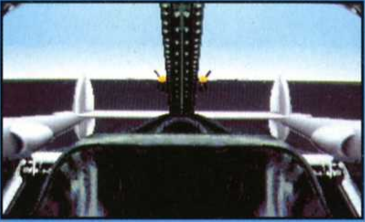


Vous voilà prêt à décoller à bord de votre P-38 Lightning. Un coup d'œil sur la gauche pour vérifier les moteurs...

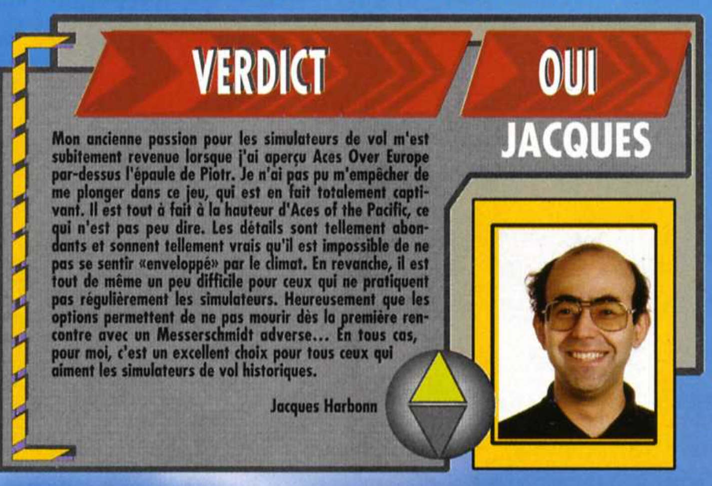


FLOP

- Rien de nouveau d'un point de vue technique
- La difficulté est sans doute encore excessive
- Les détails au sol sont trop sommaires



...un coup d'œil en arrière pour s'assurer que les autres membres de l'escadrille n'attendent que vous pour s'envoler.

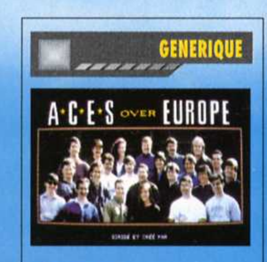


VERDICT — **OUI** — **JACQUES**

Mon ancienne passion pour les simulateurs de vol m'est subitement revenue lorsque j'ai aperçu Aces Over Europe par-dessus l'épaule de Piotr. Je n'ai pas pu m'empêcher de me plonger dans ce jeu, qui est en fait totalement captivant. Il est tout à fait à la hauteur d'Aces of the Pacific, ce qui n'est pas peu dire. Les détails sont tellement abondants et sonnent tellement vrais qu'il est impossible de ne pas se sentir «enveloppé» par le climat. En revanche, il est tout de même un peu difficile pour ceux qui ne pratiquent pas régulièrement les simulateurs. Heureusement que les options permettent de ne pas mourir dès la première rencontre avec un Messerschmidt adverse... En tous cas, pour moi, c'est un excellent choix pour tous ceux qui aiment les simulateurs de vol historiques.

Jacques Harbonn

GENERIQUE



Editeur : Sierra
Programmation : Dynamix
Recherches et concept historique : John Bruning
Concepteur : Damon Slye
Scénariste : Christopher Hunt
Dir. prog. simulation : Lincoln Hutton
Programmation, IA : Paul Bowman

VERSIONS



PC — *Aces over Europe* n'est actuellement disponible que sur PC. Aucune autre version n'est annoncée pour le moment.

TESTE SUR

PC 486dx à 33 MHz avec 8 Mo de RAM, carte SVGA, carte compatible Sound Blaster et FCS/WCS Thrustmaster.

MATERIEL

Machine : PC 386sx 25 MHz minimum (486 recommandé)
Mémoire requise : 600 Ko de RAM libre + 1 Mo d'EMS
Modes graphiques : VGA/SVGA
Cartes sonores : AdLib, Sound Blaster, Roland
Contrôle : clavier, joystick, Thrustmaster FCS/WCS et palonnier, Flightstick
Média : 4 disquettes 3"1/2 HD
Installation disque dur : obligatoire (10 mn env.)
Espace requis : 6 Mo (fichiers compressés)
Jeu : en français
Manuel : en français
Protection : dongle (hardware)

2 MINUTES DE JEU

PILOTES, A VOS MAGNETOSCOPES !



Grâce à la très puissante fonction magnétoscope d'Aces Over Europe, je peux vous montrer mon approche du bateau...



...que je bombarbe à bord de mon Mosquito. En vue externe, les bombes qui vont couler le navire allemand.



J'ai ensuite quelques problèmes avec un Focke-Wulfe. Mes puissantes mitrailleuses règlent la question. Auf Wiedersehen !

Les cockpits sont très fidèles et font penser à ceux de SWOTL.

Ma rencontre avec un Bf109 se termine mal...





d'infrastructures militaires, interception et défense. Vous disposerez, outre du Me-262 et de l'Arardo déjà cités, de deux versions du Bf.109 (G et K), de trois versions du Focke-Wulf 190 (A, D et F) et du Junkers 88. Vos coéquipiers (ou vos adversaires) seront parfois des as de l'époque que vous pourrez même affronter en dogfight. Personnellement, je n'ai pas survécu à ma rencontre avec le grand Adolf Galland...

SILENCE, ON TOURNE

La fonction magnétoscope du jeu est particulièrement puissante. Vous pourrez enregistrer une mission entière, quelle qu'en soit sa durée et la revisionner autant de fois qu'il vous plaira, sous tous les angles de vue disponibles. Mieux : vous pouvez refaire le montage de la «cassette» de vos exploits en réenregistrant la séquence avec les prises de vue qu'il vous plaira. Une possibilité qui rapproche cette fois Aces Over Europe du très original Stunt Island de Disney.

UN JEU SOUS CONTRÔLE

Dynamix a pensé à tous les fous de simul qui se sont procuré des joysticks spécialisés. Ils pourront ainsi sans aucun problème utiliser leur manche favori (FCS ou Flightstick), leur manette des gaz préférée (WCS) ou un palonnier : ils sont tous implémentés et rendent le pilotage nettement plus facile. Car, tout comme Aces of the Pacific, Aces Over Europe n'est pas simple. Le pilotage en lui-même n'est pas trop compliqué, mais les stratégies de vol et les réactions pendant l'action demanderont du temps aux néophytes. Ne pas perdre l'appareil pris en chasse, trouver la bonne cible, ne pas gacher ses munitions, savoir s'arrêter en cas d'avarie sont des qualités qui s'acquièrent avec l'expérience.
Aces Over Europe est donc une simulation de grande envergure qui vous permettra de connaître tous les aspects de la bataille aérienne qui s'est déroulée entre l'été 44 et la chute de l'Allemagne nazie. ■

VERDICT — OUI

PIOTR

Aces Over Europe suit avec brio les traces de son prédécesseur. A dire vrai, j'y retrouve même l'esprit qui souffle sur Secret Weapons... On sent toute la passion de l'équipe de Damon Slye pour les beaux appareils et pour cette période de l'histoire si propice à la grandeur et à la déchéance. Cela se retrouve dans de petits détails (allez voir le générique, par exemple) et dans la documentation qui, comme celle de SWOTL, est entièrement traduite et se lit comme un roman. L'ensemble respire le professionnalisme et le sérieux et vous entraîne irrésistiblement à tenter une carrière dans la RAF. Au fait, vous avez vu ? Ils ont des Mosquito ! Rien que pour cela, vous devez vous procurer Aces Over Europe. Mon seul regret : que le jeu à plusieurs ne soit pas possible...

Piotr Korolev

COMPARATIF

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE



Bien évidemment, Aces Over Europe entre en concurrence directe avec l'incontournable SWOTL : même cadre historique, même souci du détail historique, même richesse du scénario. Pour tous ceux qui volent sur le soft de Lucasfilms, le passage à AOE se fera en douceur, les deux jeux développant une "philosophie" similaire. Aces apporte en plus des graphismes plus actualisés (Gouraud Shading) et des menus encore plus complets. Il prend en compte les dernières manettes de jeux spécialisées (ce qui n'est plus un détail) et permet de suivre fidèlement, au travers des missions, l'avancée des troupes alliées vers l'Allemagne. On peut cependant noter que le menu Campagne de SWOTL était plus dense et plus pointu que celui d'Aces, mais il faut reconnaître qu'il touchait à la perfection et qu'il sera difficilement égalable. Pour conclure, je dirais qu'Aces Over Europe semble être une version réactualisée de SWOTL, ce qui, somme toute, n'est pas un mince compliment !

ACES OVER EUROPE

ACCESSIBLE AUX AMATEURS, FRIANDISE POUR LES SPÉCIALISTES, ACES OVER EUROPE REPREND LE MEILLEUR D'ACES OF THE PACIFIC ET DE SWOTL. UNE EXCELLENTE SIMULATION.

SIMULATEUR DE VOL

GRAPHISMES — 78
Aces passe au Gouraud Shading mais continue à proposer des détails au sol trop sommaires. Les pages intermédiaires sont de toute beauté.

ANIMATION — 75
Peut-être le point le plus faible d'Aces. Non pas qu'elle soit mauvaise mais elle a parfois tendance à ralentir.

MUSIQUE — 70
Le thème (je n'en ai entendu qu'un seul...) lasse, même s'il correspond, dans son style, au genre du jeu : martial et héroïque.

BRUITAGES — 79
Les balles qui déchirent votre carlingue viendront couvrir le rugissement de votre Rolls-Royce en plein piqué...

PRISE EN MAIN — 90
Le manuel peut passer pour un livre d'art (si, si!), l'installation se fait toute seule et il faut 5 dizièmes de seconde pour tout comprendre.

JOUABILITE — 88
Compte-tenu de la fidélité de la simulation, Aces utilise très peu élevé de commandes. Et avec une Thrustmaster, quel pied !

DUREE DE VIE — 94
20 appareils très différents pour 5 périodes historiques vécues par 3 armées différentes. De longs mois de plaisir devant vous.



INTERET 85%



En dépit des pièces, il s'agit bien du jeu d'échecs classique et non de sa variante chinoise.

CHESSMASTER 4000 TURBO

De World Class Chess (alias Sargon V) jusqu'à Kasparov's Gambit, en passant par Grandmaster Chess et autre Complete Chess System, les programmes d'échecs récents se rapprochent toujours plus de la perfection. Cette dernière version de Chessmaster ne faillit pas à la règle. Le moteur d'échecs est très fort et le programme se dote d'un nombre hallucinant d'options.
Testé par Jacques Harbonn

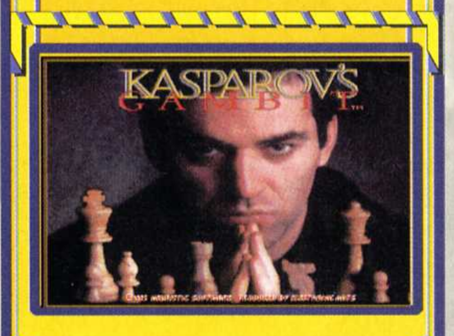
Chessmaster 4000 Turbo permet un contrôle total de l'écran. Vous pourrez choisir entre quatre échiquiers 2D, six échiquiers 3D et un échiquier surréaliste. En ce qui concerne les pièces, le programme n'offre pas moins de onze sets : Staunton, bien entendu, mais aussi chinois, art déco, mécanique, insectes, etc., sans oublier les inévitables dinosaures ! Les échiquiers 3D peuvent être librement manipulés. Vous pourrez ainsi jouer sur la perspective, l'inclinaison du plateau, la taille, la rotation, ou le positionnement. L'échiquier peut être accompagné d'un certain nombre de fenêtres supplémentaires : pendules, évaluation des positions, analyse, annotations, etc. Ces fenêtres peuvent être réorganisées à volonté. Chessmaster propose d'emblée huit combinaisons, complétées d'une dernière, créée par le joueur.

OPTIONS : LE TSUNANI

Là encore, Chessmaster 4000 Turbo ne fait pas les choses à demi. On peut décider de regarder le programme jouer tout seul, de l'affronter ou de rencontrer un adversaire humain, sur place ou par modem interposé. Un clipboard permet de récupérer la liste des coups, les échiquiers ASCII et graphique ou les annotations. Vous pouvez, également, importer ou exporter une partie ou >>>

COMPARATIF

KASPAROV'S GAMBIT



Kasparov's Gambit, qui date à peine d'un mois, était déjà d'un niveau impressionnant. Et pourtant, Chessmaster 4000 Turbo le surclasse dans différents compartiments de jeu. Côté visualisation, Chessmaster 4000 l'emporte largement. Toutefois, la vidéo reste un plus à l'avantage de Kasparov's Gambit. Les deux programmes offrent de grands services pour l'apprentissage ou l'analyse mais, là encore, Chessmaster 4000 fait un peu mieux. Idem pour les personnalités de Chessmaster 4000, plus finement définies. Pour le reste, les deux programmes se tiennent et sont d'un excellent niveau. Tous deux offrent 500 parties célèbres passionnantes à analyser en détail. En force de jeu, les rencontres entre Kasparov's Gambit et Chessmaster Master 4000 Turbo tournent aux combats de Titans, l'avantage étant toutefois légèrement en faveur de Chessmaster. Et tous deux savent se mettre intelligemment à portée des débutants, sans pour autant leur donner de mauvaises habitudes. En tout état de cause, vous ne serez pas déçu quel que soit votre choix.

VERDICT — OUI

JACQUES

Chessmaster 4000 Turbo est tout simplement parfait. Ses échiquiers paramétrables et ses fenêtres multiples permettent de satisfaire tout le monde. Les graphismes sont très travaillés (pièces finement dessinées et présentation évoluée avec boutons en relief et fond dégradé). Ses options de jeu sont d'une grande richesse et surtout précieuses. Ainsi l'analyse a posteriori d'une partie est un moyen fabuleux de progresser en tirant parti de ses erreurs. Les cours sont d'une grande richesse et fort bien mis en œuvre. Les 500 parties célèbres élargissent encore le champ d'apprentissage, tout comme la pratique des ouvertures. Quant au jeu lui-même, c'est un régal. On a vraiment l'impression d'affronter un excellent joueur humain, subtil et retors à la fois. Moi, j'achète, et plutôt deux fois qu'une !
Jacques Harbonn



2 MINUTES DE JEU

OUVERTURE



Choisissez votre adversaire parmi les 40 personnalités prédéfinies ou créez le vôtre à votre guise, en agissant sur un éventail étendu de paramétrages.



Vous pouvez accentuer l'inclinaison, l'angle de fuite. Le choix d'une résolution supérieure permet de multiplier les fenêtres d'informations.



Le programme analysera la partie. Ces commentaires sont intéressants et susceptibles de vous faire progresser rapidement.

CERTAINS TRÉSORS SONT À DÉCOUVRIR.

La solution Multimédia Orchid

SoundWave 32 : Le meilleur du son réuni en une seule carte : processeur de signaux numériques 20 Mips, synthèse par table de sons échantillonnés, échantillonnage en 16 bits jusqu'à 48 kHz en stéréo, multi-standard Adlib, SoundBlaster, General MIDI, Roland MT-32, MPU-401, Windows Sound System. A partir de ***1890 F HT*** (2240 F TTC).

Lecteur CD-ROM CDS-3110 : Pour exploiter pleinement le multimédia : lecteur CD-ROM double vitesse (transfert à 300 Ko/seconde), lecture des CD-Audio par touches, multi-standard Kodak CD Photo Multisession, CD XA, compatible MPC niveau II, tiroir motorisé. A partir de ***1990 F HT*** (2360 F TTC).

Vidiola : Carte de capture de séquences vidéo et d'incrustation d'images sous Windows. Idéale pour le traitement de la vidéo numérique de haute qualité. A partir de ***2490 F HT*** (2950 F TTC).

GameWave 32 : La carte sonore idéale pour les passionnés de jeux : processeur de signaux numériques 20 Mips, synthèse par table de sons échantillonnés, lecture 16 bits jusqu'à 48 kHz en stéréo, multi-standard Adlib, SoundBlaster, General MIDI, Roland MT-32, MPU-401. A partir de ***1190 F HT*** (1410 F TTC).

Ensemble ORCHID : Toutes les dernières innovations techniques dans le monde du multimédia réunies dans un kit : Carte sonore SoundWave 32 + Lecteur CD-ROM CDS-3110 + 2 titres CD : Marc Va à Cyberville (jeu éducatif pour toute la famille). Le Guide des Films en Vidéo. A partir de ***3590 F HT*** (4250 F TTC).

Fahrenheit VA : Carte accélératrice Windows avec module sonore incorporé. Accédez aux possibilités multimédia de Windows en haute définition ou en 16 millions de couleurs. A partir de ***1890 F HT*** (2240 F TTC).



ORCHID FRANCE 14 à 30, rue de Mantes 92700 Colombes. Tél : (1) 47 80 70 50 Fax : (1) 47 82 51 79

Pour plus d'informations concernant la gamme MultiMédia Orchid, appelez-nous ou envoyez-nous le coupon-réponse ci-après :

Nom : ....

Adresse : ....

TI 121



CHESSMASTER

GENERIQUE

Editeur : The Software Toolworks
Distributeur : Mindscape
Moteur d'échecs : Johan de Koning, Sean Straw, Dave Grenewetski
Graphismes : Dan Guerra

VERSIONS

PC / PC CD

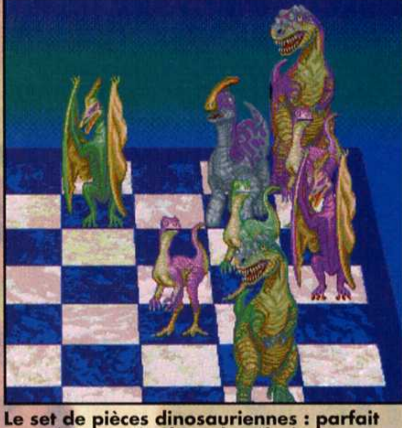
Chessmaster 4000 Turbo n'est disponible pour le moment que sur PC. Une adaptation CD-ROM est toutefois à prévoir.

TESTE SUR

PC 486 DX33, 16 Mo de RAM, carte S-VGA 1 Mo, carte Sound Blaster 16 ASP équipé de Windows.

MATERIEL

Machine : PC 486 (Windows)
Mémoire : 4 Mo (8 Mo recommandés)
Modes graphiques : VGA, S-VGA
Cartes sonores : toutes (drivers Windows)
Contrôle : souris
Média : 3 disquettes 3"1/2 HD
Installation disque dur : obligatoire (15 mn environ)
Espace requis : 11 Mo
Jeu : en anglais
Manuel : en français
Protection : aucune



Le set de pièces dinosauriennes : parfait pour être aussi vif que le vélociraptor, aussi aérien que le ptéranodon, aussi agressif que le tyrannosaure, aussi combatif que le stégosaure...



Montres molles et autres échiquiers coulants, nous voici en plein surréalisme. Certes, il n'est pas évident de jouer, mais on ne peut qu'apprécier l'effort des designers.

TOP

- Visualisation excellente
- Modes d'apprentissage très complets
- Personnalités richement définies
- Force de jeu parfaite

FLOP

- Pas de réorganisation automatique des fenêtres
- Configuration lourde

>>> l'imprimer et choisir le système de notation, le bruitage ou la musique. Il est encore possible de changer de camp, de forcer le programme à jouer, etc.
L'évaluation des positions est joliment illustrée,avec un index. La liste des déplacements est carrément géniale : elle dispose d'un mode magnétoscope. Mais j'ai gardé le meilleur pour la fin. Certains déplacements sont annotés d'un signe particulier, signalant une «bifurcation». Ainsi, si vous revenez en arrière de plusieurs déplacements pour rejouer un coup, les deux branches sont mémorisées. Chessmaster 4000 Turbo est, à ma connaissance, le seul programme qui en garde la trace.

Un professeur aux petits oignons

Comme il se doit, Chessmaster 4000 Turbo se propose de vous faire partager sa science. Il vous conseillera, soit immédiatement, soit après un temps de réflexion. Ses remarques feront progresser les débutants. Chessmaster 4000 Turbo permet aussi de pratiquer les ouvertures de manière dynamique. L'apprentissage des échecs est complété de deux autres modules. Le premier est un cours en trois parties, traitant des règles de base, de la coordination des pièces et des principales stratégies. Le second module, baptisé «professeur», visualise sur l'échiquier des information : coups légaux, pièces menacées, pions isolés ou passés, couverture de terrain, etc.
Chessmaster 4000 Turbo améliore son principe de personnalités inauguré avec la version 3 000 et repris depuis par la majorité de ses concurrents.

Adversaires renouvelés pour niveaux de jeu infinis

Quarante personnalités, jouant à la manière des grands maîtres sont ainsi prédéfinies par dix-huit critères classés en trois catégories : style, position et matériel. Rien ne vous empêche d'en créer d'autres à votre fantaisie. Le niveau de jeu du programme va dépendre de la force de la personnalité, mais aussi du temps de contrôle. Tous les modes sont gérés : coups/minute, secondes/coup, temps total pour la partie, temps égal et profondeur de recherche fixe. Il est même possible de définir des temps différents pour chacun des deux joueurs.

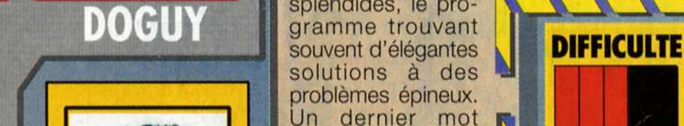
Un maitre joueur d'échecs

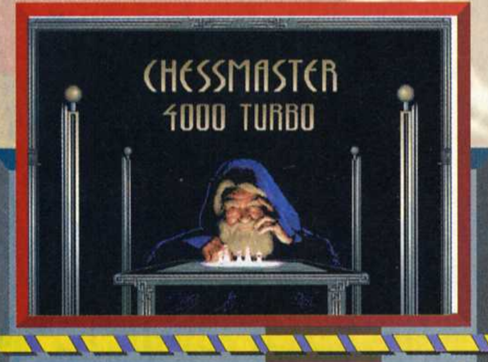
Chessmaster 4000 utilise le moteur d'échecs sorti vainqueur de sa catégorie du Championnat mondial d'échecs 1992. Il tire d'ailleurs parti des capacités 32 bits des 386 et 486. La bibliothèque d'ouverture est d'une richesse incroyable, le programme n'ayant aucun mal à démêler des transpositions. En milieu de partie, Chessmaster 4000 est capable de combinaisons diaboliques qui laisseront pantois nombre de joueurs émérites. Les finales sont tout aussi splendides, le programme trouvant souvent d'élégantes solutions à des problèmes épineux. Un dernier mot pour rassurer les débutants de ce sport de l'esprit : grâce à ses paramétrages, le programme se met à leur niveau, et leur inculque, dés le début, de bonnes habitudes. ■

VERDICT — OUI MAIS... DOGUY

Encore un jeu d'échecs ! Je vais finir par devenir un vrai pro ! Après Kasparov's Gambit, Chessmaster 4000 Turbo. Ici, tout a été pensé pour permettre à un joueur de progresser. Le Tutorial m'a dévoilé de nouvelles stratégies : des mats superbes et pas trop difficiles à maîtriser, des combinaisons gagnantes, des sacrifices redoutables, des attaques doubles difficiles à éviter et bien d'autres choses encore. Comme Kasparov's Gambit, le jeu comporte une bonne variété de partenaires potentiels. Un petit reproche tout de même: il est bien dommage que le jeu ne tourne que sur 486 avec Windows (d'autant qu'il ne bénéficie pas de la réorganisation automatique des fenêtres). Mais si vous possédez la machine appropriée, Chessmaster 4000 Turbo est un bon choix.

Dogue de Mauve





CHESSMASTER 4000 TURBO RÉUSSIT UN SANS FAUTE : AFFICHAGE PARFAIT, OPTIONS NOVATRICES, PERSONNALITÉS VARIÉES, JEU PUISSANT, APPRENTISSAGE SUBTIL. UN MUST.

ECHECS

Critère	Commentaire	Note
GRAPHISMES	Echiquiers 2D et 3D à la pelle. Pièces superbes.	91
ANIMATION	Pas d'animation vraie. Le glissé des pièces est fluide, mais c'est facile.	-
MUSIQUE	Le choix de morceaux musicaux classiques et modernes est varié.	83
BRUITAGES	Quelques digitalisations sonores soulignent les moments forts du jeu.	72
PRISE EN MAIN	Le jeu est assez long à installer et l'on peut se perdre au début.	76
JOUABILITE	Parfaite. Pratiquement tout est paramétrable, fonction de ses goûts et de ses habitudes.	90
DUREE DE VIE	A moins de faire partie de l'élite des joueurs (ELO 2300 et plus), vous ne battrez pas souvent Chessmaster à son meilleur niveau.	95

DIFFICULTE 1 2 3 4 5 — PRIX D — 2 JOUEURS — PC 486 WINDOWS

INTERET 91 %

" QUE LA FORCE SOIT AVEC TOI "

HAUT-PARLEURS STEREO
qui amplifient des effets-sonores pour un superbe son stéréo.

LOUPE ORIENTABLE
avec lumière qui agrandit et éclaire l'écran LCD du Game Boy TM

ACCES AU BOUTON DE CONTROLE SONORE
du Game Boy TM et au raccordement externe

JOYSTICK HAUTE PERFORMANCE
larges boutons de contrôle pour rendre toute l'excitation des jeux électroniques

BoosterBoy™
pour GAME BOY™

- *Installation simple.*
- *Joystick haute performance.*
- *Fonctionne sur pile ou adaptateur secteur (non fournis)*
- *Haut-parleurs stéréo.*
- *Loupe lumineuse orientable.*
- *Accès au bouton de contrôle.*
- *Compartiment écouteurs et réglage écran LCD.*
- *Compartiment cartouches de jeu.*

Photos et illustrations non contractuelles.

Game Boy TM est une marque déposée de Nintendo of América Inc.
Les autres marques citées sont des marques déposées.

Et aussi une gamme complète de Joysticks tout système...


MEGASTICK I, II, III, IV.


MEGAGRIP I, II, III, IV.

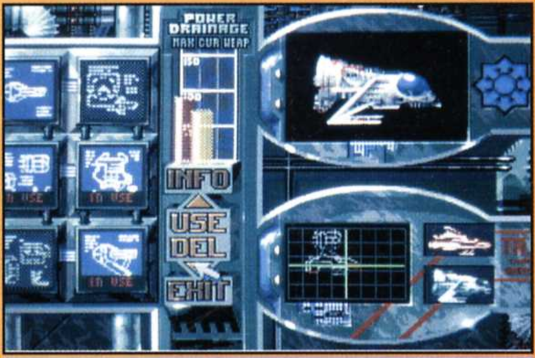

MEGAPAD I, II, III, IV.


MEGAMASTER I, II.



Importateur exclusif pour l'Europe :
TRANSECOM

DISPOSABLE HERO



DES ARMES OU DESARME !

Zat's ze question ! C'est à travers cet écran d'option que toutes les modifications du vaisseau s'effectuent. La Barre rouge au centre de l'écran indique la puissance maximale du moteur, tandis que la barre jaune représente le niveau actuel d'énergie utilisée. Suivant son potentiel destructeur, chaque option consomme plus ou moins d'énergie, il vous faut donc faire une sélection homogène entre les nombreuses armes. Après le troisième niveau, vous avez accès à un deuxième vaisseau capable de gérer des options plus mortelles.

Avec Disposable Hero, Gremlin ne fait pas dans la dentelle. Des aliens baveux, des boss gigantesques et des options comme s'il en pleuvait, pas de doute : c'est bien un Shoot'em up. Depuis Project-X, on n'avait pas vu d'aussi beau jeu de tir sur Amiga. Astiquez bien vos joysticks, c'est parti pour huit niveaux d'extase !
Testé par Marc Menier

L'influence de R-Type, ce shoot'em up mythique sorti il y a quelques années en salle d'arcade, est toujours aussi forte. Au même titre que Dungeon Master dans son créneau, ce jeu d'Irem a jeté les bases du shoot'em up actuel. Ainsi, on peut distinguer deux composantes principales du shoot' em up «post R-Type» : d'une part, les vaisseaux disposent d'un armement variable, que vous modifiez via des options ramassées en cours de jeu, et d'autre part, chaque niveau est gardé par un boss (généralement un gros sprite) et éventuellement, par un ou deux ennemis, dits de miniveau, un peu plus puissants que les autres. Disposable hero n'échappe pas à ces règles.
Fils spirituel de R-Type, il en reprend le principe tout en améliorant très sensiblement le système d'armement.

AUX ARMES ET CÆTERA

Gainsbourg l'a chanté, Disposable Hero l'a entendu. Plutôt que de reprendre le principe désormais classique de l'armement façon R-Type, les pros de la matière grise de chez Boys Without Brains (c'est leur nom !) nous ont concocté une nouvelle variation sur le thème de la course à l'armement. Au début, le vaisseau possède simplement un tir automatique frontal mais, loin de proposer une version pacifiste du shoot'em up, Disposable Hero laisse néanmoins au joueur la liberté de désarmer son vaisseau... pour l'équiper de gadgets autrement plus destructeurs, bien entendu. Cela va des tirs latéraux jusqu'aux missiles à tête chercheuse, en passant par le mégacanon rotatif. Au total, il y a une vingtaine d'options plus ou moins complémentaires. Au cours du jeu, vous récupérez des bonus sous forme de plans qui vous permettront de fabriquer ces nouvelles armes. Généralement, il s'écoule un laps de temps allant de dix à quarante secondes avant que l'option que vous venez de découvrir ne soit utilisable.

PILOTE CASSE-COU CHERCHE GROS BLASTER

Ensuite, à quatre ou cinq endroits différents dans chaque niveau, vous accédez, via une plate-forme nimbée de bleu, à un écran de sélection pour modifier votre vaisseau. A vous de choisir une série d'armes complémentaires en fonction de la puissance de votre moteur (chaque option demande en effet plus ou moins d'énergie). Plus vous progressez et plus vous aurez de moteurs efficaces, il existe trois degrés de puissance. Deux vaisseaux, plusieurs moteurs, des plans pour fabriquer son propre matériel de guerre, etc. Bientôt il faudra avoir fait Math-Sup pour jouer aux shoot'em ups ! Il est bien loin le temps jadis des jeux «bêtes et méchant» où il fallait tirer sur tout ce qui bouge. Désormais, il faut gérer intelligemment son «capital-destruction». Blaster ou détruire, il faut choisir !


Dans le premier niveau, ce vaisseau surgit des eaux avant de cracher des billes de métal à travers tout l'écran. Si vous voulez avoir une chance de survivre, il faut impérativement lui tirer dessus sans relâche.

CARDIAQUES S'ABSTENIR : HUIT NIVEAUX D'ADRÉNALINE PURE !

Disposable Hero, c'est un ticket pour l'enfer sans escale ! Du début jusqu'à la fin, vous allez être harcelé par des aliens dégoulinants, des vaisseaux dix fois trop gros pour ➤

GENERIQUE

Editeur : Gremlin
Distributeur : Virgin
Conception : Euphoria, Boys Without Brains
Programmation : Mario Van Zeist
Graphismes : Hein Holt et Arthur Van Jole
Musique : Rick Hoekman et Hein Holt.

VERSIONS

AMIGA Disposable Hero est disponible sur Amiga 500 et A 1200. Pas d'autre version prévue à ce jour.

TESTE SUR

Amiga 500 avec 1 Mo de RAM et deux lecteurs de disquette.

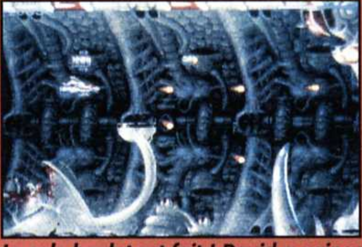


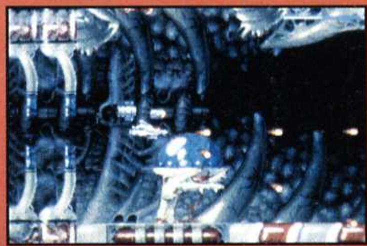
MATERIEL

Machine : Amiga tous modèles
Mémoire requise : 1 Mo
Contrôle : joystick
Média : 2 disquettes 3" 1/2 DD
Installation sur disque dur : impossible
Jeu : en anglais
Manuel : en français
Protection : disquette

2 MINUTES DE JEU — DAVID CONTRE GOLIATH


Mazette ! Ce chien de garde mécanique défend férocement une partie du troisième niveau. Tirer en bougeant pour éviter les boules lancées.


Le sale boulot est fait ! David a vaincu Goliath. Maintenant que ce colosse est décapitée, notre héros doit réparer la coque de son vaisseau.


Ce dôme aux reflets bleutés cache une usine où l'on pourra sélectionner ses armes. Tous les dommages occasionnés à son vaisseau seront réparés.

Les plans en ombrés ne sont pas encore réalisés. Un compteur au bas de l'icône indique le nombre de secondes restantes avant que l'arme ne soit construite.



VERDICT — OUI MAIS... MARC

Dieu que c'est beau ! Croyez-moi, Disposable Hero est un des plus beaux shoot'em ups qu'il m'ait été donné de voir sur Amiga. Le quatrième niveau, en particulier, est magnifique. Des sprites géants, des bancs de poissons qui se balladent en arrière-plan, des récifs colorés... Dans un décor si enchanteur, comment voulez-vous vous concentrer sur l'action ? Pourtant, il faut beaucoup d'attention pour jouer à Disposable Hero. Pas de continue, seulement trois vaisseaux, seuls les plus expérimentés (et surtout les plus acharnés) verront la fin de ce jeu. Morgan s'en est vite lassé, et je le comprends tout à fait. Disposable hero est un excellent shoot'em up, bien réalisé, mais je le conseillerais uniquement aux pros qui trouvent les autres jeux trop faciles.

Marc Menier



VERDICT — NON MORGAN

Cela fait maintenant plusieurs mois que les shoot'em up se font rares. Avec Disposable Hero, l'Amiga nous rapelle qu'il est le spécialiste du genre. Ce soft est particulièrement beau : effets de reflets sur l'eau, variété des armes et des vaisseaux, décors animés superbes. Pourtant, le jeu a deux défauts majeurs. Tout d'abord, il est un peu lent et ensuite, il est trop difficile. Bien sûr, je dois admettre que je ne suis pas une sommité en ce qui concerne ce type de jeu, mais à ce point.. Il n'y a rien a faire, même après plusieurs heures, je ne parviens pas à passer le deuxième niveau ! Vous conviendrez que dans un shoot'em up, c'est plutôt frustrant. Alors, s'il faut mettre 300 francs dans un jeu, ce n'est pas pour y jouer trente minutes avant de le jeter à la poubelle, par dépit ou désespoir !

Morgan Feroyd



TOP
- Système d'armement ingénieux
- Scrolling excellent
- Gros sprites



FLOP
- Difficulté trop élevée
- Pas d'option continue

vous, des poissons agressifs, des robots à pattes, des abeilles mutantes, des yeux volants, j'en passe et des meilleures ! Les premiers niveaux donnent dans un style très high-tech, avec des vagues de vaisseaux ennemis qui surgissent de tous les côtés. Ensuite, il y a une transition progressive vers des décors plus «bio-gores», avec des monstres squelettiques et des créatures hybrides, dignes de figurer dans Aliens. Le quatrième niveau tranche nettement par rapport au reste : dans un univers aquatique (de toute beauté, soit dit en passant), des poissons se transforment en de dangereuses machines de guerre. Ne rigolez pas, on voit bien que vous ne vous êtes jamais retrouvé face à un mérou affamé et gros comme un sous-marin, ou bien à un homard géant, qui tranche comme du beurre les métaux les plus résistants. Si les derniers niveaux amorcent un retour à la normale avec des graphismes futuristes soignés, ils n'en sont pas moins les plus dangereux. Veillez bien à récupérer toutes les options, si vous voulez avoir une chance de vous en sortir.

TAKE IT EASY !

Des crampes aux doigts ? Un problème moteur au niveau des yeux ? Alors, n'hésitez pas à jouer à D-Hero en mode «Easy». Bien qu'il ne donne accès qu'aux trois premiers niveaux du jeu, c'est encore le meilleur moyen de reconnaître le terrain. Les quatre niveaux de difficulté influencent la fréquence d'apparition des ennemis et la vitesse de leurs tirs. En mode arcade, les bonus se font rares et les vies deviennent carrément inaccessibles. Disposable hero est un shoot'em up ardu, vous aurez été prévenu. ■

COMPARATIF

PROJECT-X



Si la réalisation technique de Project-X est exempte de tout reproche, on ne peut pas en dire autant de la jouabilité. Cet élément subtil et subjectif est d'ailleurs trop souvent négligé par des programmeurs talentueux mais pas très joueurs. Dans le cas de Project-X, le système d'armement présente une sérieuse lacune : lorsqu'il est détruit, votre vaisseau lourdement armé est remis en jeu avec une puissance de feu moindre. Les ennemis étant toujours aussi difficiles à vaincre, plus on recommence et moins on a de chance d'y arriver. Le principe est stupide et de plus, les continues infinis ne servent plus à grand-chose. Le joueur se voit contraint de faire une partie sans perdre à haut niveau, ce qui est particulièrement frustrant. Au moins, D-Hero ne souffre pas de ce travers. S'il est difficile, il ne sanctionne pas la perte d'un vaisseau par une baisse de ses capacités. Merci, Boys Without Brains ! Merci, Gremlin !



DISPOSABLE HERO EST UN SHOOT'EM UP DE QUALITE SUR AMIGA. LE SYSTEME D'ARMEMENT EST INGENIEUX ET LES GRAPHISMES PARTICULIEREMENT REUSSIS. DOMMAGE QU'IL SOIT SI DUR !

SHOOT'EM UP

GRAPHISMES — 88
On sent l'influence de R-Type au début. Les graphismes sont fins, colorés et très variés. Le niveau sub-aquatique est splendide.

ANIMATION — 85
Le scrolling est fluide et les sprites ne clignotent pas. Les tests de collision sont précis. La taille des sprites est t honorable.

MUSIQUE — 80
Ceux qui aiment le style techno vont être servis ! Les autres risquent de trouver les musiques répétitives et agaçantes.

BRUITAGES — 70
Les bruitages ne se détachent pas assez de la musique. Bien que les explosions soient bien rendues, elles ne sont pas impressionnantes.

PRISE EN MAIN — 85
L'intro, très cinéma, est particulièrement bien réalisée. Des petites séquences animées «masquent» les temps de chargement.

JOUABILITE — 86
Au début, le vaisseau réagit lentement. Mais la précision des tirs est fulgurante. Il est parfois difficile de bien distinguer le décor.

DUREE DE VIE — 70
Ce jeu aurait dû disposer d'un système de codes ou d'une option continue. Aurez-vous le courage de finir huit niveaux ?



INTERET 83 %

ALIEN BREED II

Ça vous dirait de revivre en «live» les scènes d'action les plus chaudes du film Aliens ? Vous mettre dans la peau de Hicks, de Ripley ou encore de la terrible Vasquez ? Si c'est le cas, brûlez un cierge pour l'équipe de Team 17 car ces cracks anglais nous offrent enfin le moyen de réaliser ce fantasme fou sur Amiga .1200. Amis xénomorphes, à vos joysticks ! Alien Breed II débarque en force ! Testé par Marc Menier

Comme les deux précédents Alien Breed, Alien Breed II s'inspire directement de Gauntlet qui fût le premier jeu en arcade et sur micro à proposer une action vue du dessus et surtout, à plusieurs joueurs simultanément. Grand bien lui fasse, on peut dire en effet qu'en réactualisant Gauntlet, Team 17 a mis en plein dans le mille. L'édition spéciale d'Alien Breed sur Amiga 500 fut un des plus gros succès commerciaux de la compagnie anglaise. Il est donc logique de voir débarquer la suite de ce jeu vedette sur le micro Commodore en vogue du moment : l'Amiga 1200.

NEUF ANS ONT PASSÉ...

Cela fait neuf ans que Johnson et Stone, les deux supers flics du Corps Inter-Planétaire (IPC), ont réprimé une sanglante invasion extraterrestre sur une obscure station de recherche spatiale. Neuf ans et toujours ce mystère, cette race inconnue qu'ils découvrirent alors qu'ils étaient à la recherche d'un raccourci qu'ils ne devaient jamais trouver. Durant ces neuf longues années les choses ont d'ailleurs bien changé, l'IPC s'est fédéré à six grandes races des colonies de la Fédération, assurant ainsi une paix galactique. Pour Jonhson et Stone, la vie est un rêve mais ils vont bientôt connaître un réveil brutal. Le huitième passager, leur pire cauchemar, est de retour !

LA COLONIE ALPHA-FIVE NE RÉPOND PLUS !

La boucle est bouclée, voilà l'histoire qui recommence. Alpha-Five, immense station spatiale composée de quatorze bâtiments (autant de niveaux) se retrouve infestée de xénomorphes de tout poil. Voilà l'occasion pour Johnson et Stone de reprendre du service. Accompagnés de Ruffertoo, un extraterrestre reptilien et du robot de combat Zollux, ils vont se faire un plaisir de nettoyer de fond en comble la colonie Alpha-Five. L'action dans Alien Breed II est directement conditionnée par ce scénario succinct. Par exemple, dans le premier niveau, vous ➤



Ces bestioles arachnoïdes qui attendent Johnson me rappellent une trilogie très célèbre, si vous voyez ce que je veux dire. Merci Messieurs Scott, Cameron et Fincher !



Là, un boss ! On a dû jouer pendant des heures pour arriver jusqu'ici et avoir le code de sauvegarde...

ALIEN BREED SUR PC

Alien Breed (le premier, pas l'édition spéciale) est désormais disponible sur PC. Bien que moins réussie tant au niveau graphique qu'à celui de l'animation, cette version reste néanmoins très agréable à jouer. Un des rares jeux d'action à deux joueurs sur PC.



Alien Breed sur PC est un des rares jeux d'action à deux joueurs.

GENERIQUE

Editeur : Team 17
Distributeur : Ubi Soft
Programmation/design : Andreas Tadic
Graphismes : Rico Holmes
Bande-son : Allister Brimble

VERSIONS




A 1200 AMIGA **Alien Breed II** est disponible pour l'Amiga 1200 (et Amiga 4000). Une version A500/600 doit suivre rapidement, elle sera identique dans le déroulement du jeu, avec des graphismes et des sons de qualité inférieure, bien sûr.

TESTE SUR

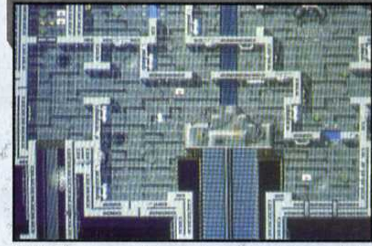
Amiga 1200 avec deux joysticks.

MATERIEL

Machine : Amiga 1200/4000
Mémoire requise : 2 Mo
Contrôle : joystick + clavier
Média : 3 disquettes 3" 1/2 DD
Lecteur externe : supporté
Installation sur disque dur : prévue
Jeu : en anglais
Manuel : en français
Sauvegarde : par codes
Protection : aucune.

2 MINUTES DE JEU

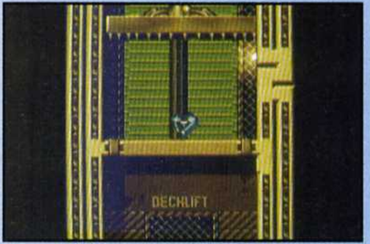
DEUX MINUTES POUR SURVIVRE !



Voilà le genre de mission que j'aime : faire exploser le terminal 1 et se faufiler dans le couloir central avant que la presse mécanique ne bloque le passage.

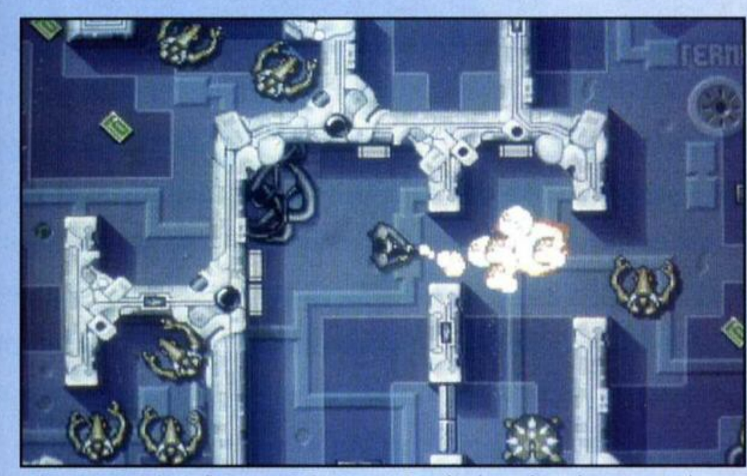


Le terminal informatique est à portée de main, enfin... de canon. Avant d'amorcer la phase «destruction», mieux vaut récupérer cette vie supplémentaire.



Ça y est, tout a explosé ! Alerte, alerte ! Bon sang, cette porte ferait bien de s'ouvrir avant que la presse ne m'écrase ! J'pige pas, j'ai pourtant bien suivi le plan....

THE HORROR CONTINUES


Ach ! Les joies du lance-flammes à triple injection. Rien de tel pour faire place nette, quel que soit l'ennemi qui se met en travers de votre chemin. Venez, bande de xénomorphes baveux : Tonton Stone va vous faire un rasage de près…

➤ devrez atteindre l'entrée de la colonie sous une pluie de météorites. Ensuite, le jeu se divise en trois parties distinctes (les bâtiments civil, scientifique et militaire) à la fin desquelles vous obtenez un code pour reprendre la partie en cours. Chacune de ces sections est séparée de l'autre par un niveau spécial dans lequel il faut atteindre le prochain complexe avant que le précédent n'explose.

Les trois bâtiments sont divisés en zones qui sont autant de missions à accomplir. Cela va du simple «nettoyage» aux missions complexes qui requièrent une bonne part de réflexion. D'une manière générale, le scénario est axé autour d'un acte précis à accomplir (détruire une porte ou une zone, récupérer un objet,etc.), suivi d'une fuite effrénée jusqu'au prochain niveau en un temps limité. Quelques boss de fin de niveau viendront barrer votre chemin, mais il faudra attendre les derniers niveaux avant de les affronter.

COMPARATIF

ALIEN BREED SPECIAL EDITION



C'est évidemment de la version A500 qu'il s'agit ici. Les jeux spécialement développés pour l'Amiga 1200 étant encore rares, Alien Breed Special Edition s'avère être le meilleur soft comparable dans la même gamme de machines. Toutes proportions respectées, ce jeu qui figure parmi les titres vedettes de Team 17 est identique dans son concept et son déroulement à Alien Breed II sur A1200. Douze niveaux, un scrolling multidirectionnel plein écran et des graphismes affichant 32 couleurs, une fois encore les programmeurs ont donné le meilleur d'eux-mêmes, forts de l'expérience acquise sur la première version d'Alien Breed. En fait, Alien Breed Special Edition était destiné à faire la «jonction» entre Alien Breed et Alien Breed II (qui sera bientôt disponible sur A500). Il remplit très bien son rôle, mais bien évidemment, Alien Breed II (sur A1200) lui est supérieur, ne serait-ce que par le nombre de niveaux proposés. Nul doute cependant que la prochaine version A500 fera le poids.

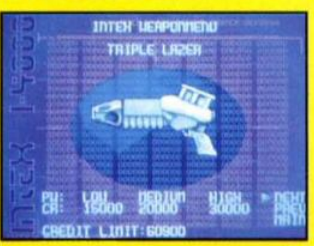
«BIENVENUE A INTEX SYSTEM»

C'est toujours d'une voix suave et féminine que l'ordinateur accueillera votre connection sur le réseau informatique Intex 4 000. A partir de ces ordinateurs disséminés tout au long du jeu, vos personnages pourront, par exemple, acquérir de nouvelles armes et un équipement conséquent, moyennant finances, bien entendu. A propos de finances, sachez qu'il est toujours possible de mettre en commun le capital en mode deux joueurs. Cette option est intéressante mais pas indispensable, les aventuriers capitalistes et communistes en auront pour leur argent. Pour en revenir à Intex 4 000, ce système propose des clés, des munitions, des vies supplémentaires, des kits de médecine et surtout de nombreuses armes très efficaces. Ces dernières sont disponibles en trois modèles plus ou moins puissant (et coûteux !). Enfin, le scanner est véritablement l'option indispensable du jeu. Les trois ➤➤➤

IL EST BEAU, MON LASER, IL EST BEAU !

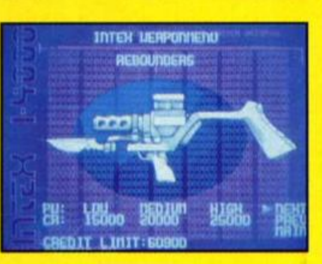
SACRÉ ARMEMENT, NON ? TOUTES CES ARMES AINSI QUE LE SCANNER SONT DISPONIBLES DANS LE SYSTEME INFORMATIQUE INTEX 4000. UNE SIMPLE CONNECTION, BEAUCOUP DE CRÉDITS ET TOUS CES BEAUX JOUJOUS SERONT À VOUS.


















Que d'options, que d'options ! Si vous parvenez jusqu'à cette pièce, vous touchez le jackpot ! On discerne deux kits de pharmacie qui vous permettront de réparer les petits bobos, une vie supplémentaire (symbolisée par le jeton marqué d'un point d'exclamation), quelques crédits, de nombreuses clés et des munitions. Si avec ça, je ne termine pas la mission…

VERDICT — OUI — PASCAL

J'attendais cette deuxième mouture avec impatience et... WAOOW ! Quel jeu ! Je ne parle pas ici seulement des graphismes fooormidables (les écrans intercallaires sont de toute bôôté), des ambiances sonores angoissssssantes, ou de la jouabilité sans bââvure, mais aussi, et surtout, de l'intérêt de jeu. Les missions variées maintiennent la tension tout au long de la partie. Il ne s'agit pas de foncer dans l'tas en gueulant «On va tous les buter !». Que nenni, vous n'irez pas loin, mon gars ! Alien Breed II demande un peu plus de finesse que son prédécesseur... Par exemple, à un certain niveau, quelle ne fût pas notre surprise (à Marc et moi) en nous retrouvant devant deux échappatoires possibles ! En fait, il faut prendre celle de... 'Gaffe ! Derrière toi ! Aaarggl !

Pascal Blanché



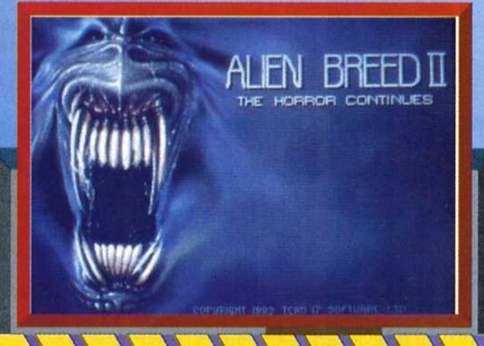
TOP

- Un mode 2 joueurs très efficace
- Demande une sérieuse réflexion
- Graphismes et sons sont géniaux

FLOP



- Des couloirs trop étroits en mode deux joueurs
- Est-ce vraiment la peine de pinailler ?



ALIEN BREED II EST UN JEU D'ACTION À DEUX JOUEURS... FANTASTIQUE. IL RECRÉE À MERVEILLE L'ATMOSPHERE D'ALIENS. TEAM 17 DÉMONTRE ICI SON EXCELLENTE MAITRISE DE L'AMIGA 1200.

ACTION

Allez, courage, plus qu'un petit effort. L'ascenseur vers le niveau suivant est au détour du couloir. N'oubliez pas de rafler la monnaie et les munitions.

Les entrailles d'une station spatiale ne sont pas toujours faites de sombres couloirs de métal. La preuve : ce passage qui longe ce qui est, à l'évidence, une piscine.

>>> modèles proposés constituent en effet le seul et unique moyen d'obtenir une vue d'ensemble du niveau dans lequel vous évoluez. Vous pourrez ainsi mémoriser le meilleur chemin et repérer les nombreux bonus (munitions, clés, kits de médecine...) éparpillés dans chaque niveau.

TOUS LES DEUX, EN AMOUREUX...

Même s'il n'est pas nécessaire d'entretenir une relation passionnelle (pour tout dire, cette relation s'instaurera automatiquement dès que l'un des partenaires commencera à taper sur l'autre...), il est néanmoins préférable que les deux joueurs fassent preuve d'un sacré esprit d'équipe. Si le mode un joueur permet de développer une tactique de jeu plus posée et des mouvements soigneusement planifiés grâce au scanner, l'action en duo est beaucoup plus prenante car elle réserve constament des surprises (pas toujours bonnes). On retrouve alors toute l'ambiance stressante et tendue du film Aliens et, comme le dit si bien le guignol, «c'est formidable !»■

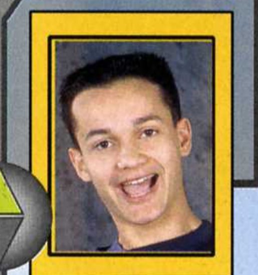


Le gros avantage du jeu est la possibilité de jouer à deux. Ici, les personnages viennent tout juste de débarquer de leurs hélicoptères et se lancent à l'assaut du premier niveau de la colonie Alpha Five.

VERDICT — OUI — MARC

Pour être tout à fait franc, je n'y connais pas grand-chose à l'Amiga 1200 mais s'il fallait juger cette machine par la qualité des softs qui tournent dessus (Alien Breed II, en l'occurence), un simple mot me vient à l'esprit : super. Les graphismes, par leur finesse, dépassent largement le mode VGA du PC, le scrolling (50 MHz) est impeccable, l'ambiance sonore est stressante à souhait... Bref, ce jeu d'action de Team 17 bénéficie d'une réalisation de haut niveau. Les seuls petits défauts concernent la jouabilité : on perd stupidement une vie contre les portes à sens unique et, en mode deux joueurs, certains couloirs sont trop étroits. Mais dans l'ensemble, ce remake ludique du film Aliens est un soft génial, un des rares jeux d'action digne de ce nom depuis Gauntlet et qui, de plus, exploite réellement les capacités de l'A1200.

Marc Menier



GRAPHISMES — 92
La vue de dessus ne permet pas de délire graphique. Néanmoins, la station spatiale est de toute beauté. Les graphismes sont fins.

ANIMATION — 93
Rien à redire. Le scrolling étant cadencé à 50 MHz, inutile de dire qu'il est d'une fluidité irréprochable.

MUSIQUE — 89
Des notes graves et lancinantes qui instaurent une ambiance stressante, voire même oppressante !

BRUITAGES — 85
Le doux bruit de la mitrailleuse est particulièrement réussi. Sinon les bruitages auraient gagné à être plus mis en avant.

PRISE EN MAIN — 80
Un packaging classique mais un jeu simple à maîtriser. On se laisse prendre au jeu dès la première partie.

JOUABILITE — 80
Le maniement des personnages est instinctif. A part deux ou trois détails agaçants, la jouabilité est très bonne.

DUREE DE VIE — 90
Un système de codes, Les 14 niveaux et surtout le mode deux joueurs garantissent la longévité du soft.



INTERET 91 %

SAMEDI 6 NOVEMBRE 1993 À

FNAC MICRO

71, BOULEVARD SAINT GERMAIN
75005 PARIS

Vous invite à decouvrir les plus beaux jeux PC de

ELECTRONIC ARTS

SEAL TEAM
KASPAROV GAMBIT
NLH HOCKEY



Seal Team



Kasparov Gambit



NLH Hockey

Et en avant première:

SEA WOLF
HARPOON II
FORGOTTEN CASTLES

VENEZ NOMBREUX!





SAMEDI 18 DECEMBRE 1993 À

FNAC MICRO

71, BOULEVARD SAINT GERMAIN
75005 PARIS

Vous invite à une présentation des produits de fin d'année de

ORIGIN

SHADOWCASTER
ULTIMA VIII
PACIFIC STRIKE
PRIVATEER



Ultima VIII

Et en exclusivité vous pourrez découvrir:

SUPER STRIKE COMMANDER CDRom

De plus des copies de Ultima VIII dédicacées par Richard Garriot seront offertes.





OLYMPIQUE DE MARSEILLE SUPER FOOTBALL

Hors jeu, Kick Off. Alors même qu'il avait longtemps régné en maître sur les simulations de football sur micro. Dégagé, Sensible Soccer. Pourtant récompensé d'un Tilt d'Or. Car entre sur le terrain, Olympique de Marseille Super Football. Oui ! il n'est pas loin de détrône le tenant du titre ! Le très grand jeu que voilà !
Testé par Jacques Harbonn

Audiogenic, l'équipe qui a programmé Olympique de Marseille Super Football (OMSF), n'en est pas à son coup d'essai en matière de simulation sportive. Elle avait en effet réalisé, il y a quelques mois, un excellent jeu de rugby, World Class Rugby. Certaines de ses options originales ont été adaptées avec bonheur à cette simulation de football.

UNE RICHESSE D'OPTIONS ÉTONNANTE

Ce qui surprend d'emblée lors de la prise en main du programme, c'est la richesse incroyable des options proposées. Ainsi, vous pouvez choisir entre les talents individuels ou les performances de l'équipe, le degré de sévérité de l'arbitre, les aides aux passes et aux tirs, ou la position du radar. Le mode magnétoscope est lui aussi paramétrable : activation automatique à chaque but et type de vue adoptée (latérale ou aérienne). De plus, vous pourrez sauvegarder sur disque les actions les plus spectaculaires. Les concepteurs du jeu ont même eu l'idée ingénieuse d'inclure une option de formatage disquette.
L'éditeur de tactiques vous permet de définir avec précision la stratégie utilisée pendant les rencontres. Pour chaque compartiment de jeu (attaque ou défense) et chaque type de localisation (générale, coup d'envoi, dégagement du gardien, et corner droit ou gauche), le programme vous propose quatre stratégies : classique, attaque, défense ou intermédiaire. Ces stratégies correspondent à la position respective des joueurs sur le terrain. Outre ses quarante stratégies prédéfinies, le programme vous autorise à en créer vingt nouvelles (deux par type), en plaçant librement les joueurs. Ces tactiques peuvent être sauvegardées sur disque.
Dans le même ordre d'idée, la composition des équipes peut aussi être altérée. Chaque joueur est défini par un certain nombre de caractéristiques : forme physique, vitesse, capacité de tacle, agilité et nombre de buts marqués. Chaque équipe se compose de onze joueurs et de cinq remplaçants. A vous de voir, si vous ne préférez pas procéder à quelques permutations avant le match.

DES RENCONTRES TOUJOURS RENOUVELÉES

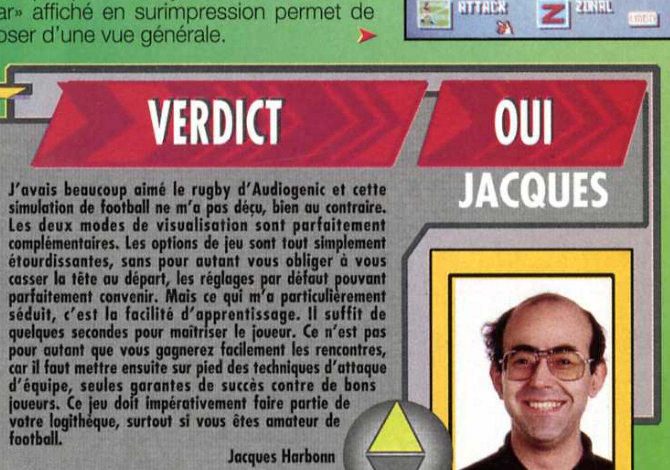
OMSF vous invite à des matchs amicaux, à des tournois de ligue ou à la coupe du monde. Vous pouvez jouer en solitaire ou affronter le programme.
Avec un ami, il est possible de jouer l'un contre l'autre ou en équipe contre le programme. Le programme dispose de dix niveaux de jeu. Les conditions météorologiques influencent le jeu : terrain normal, dur, boueux, trempé, etc; vent absent ou violent, déviant plus ou moins les tirs. La durée du match varie de quatre à quatre-vingt-dix minutes.
OMSF vous propose deux visualisations du terrain : une vue aérienne, plus pratique en cours de jeu, et une vue latérale, plus esthétique pour analyser une action. Un «radar» affiché en surimpression permet de disposer d'une vue générale.



Les options du joueur sont d'une grande richesse. Le mode Match peut être commuté en mode Practice, où votre équipe se retrouve seule sur le terrain. Parfait pour s'entraîner.

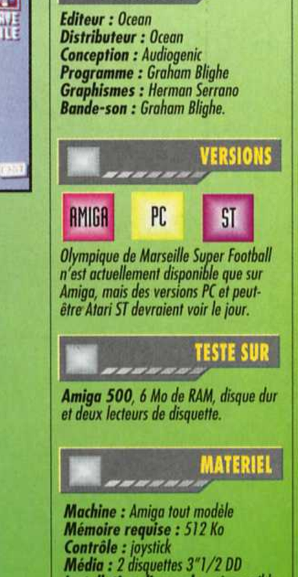


L'éditeur de tactiques permet de choisir très précisément la place de chaque joueurselon les circonstances.



J'avais beaucoup aimé le rugby d'Audiogenic et cette simulation de football ne m'a pas déçu, bien au contraire. Les deux modes de visualisation sont parfaitement complémentaires. Les options de jeu sont tout simplement étourdissantes, sans pour autant vous obliger à vous casser la tête au départ, les réglages par défaut pouvant parfaitement convenir. Mais ce qui m'a particulièrement séduit, c'est la facilité d'apprentissage. Il suffit de quelques secondes pour maîtriser le joueur. Ce n'est pas pour autant que vous gagnerez facilement les rencontres, car il faut mettre ensuite sur pied des techniques d'attaque d'équipe, seules garantes de succès contre de bons joueurs. Ce jeu doit impérativement faire partie de votre logithèque, surtout si vous êtes amateur de football.

Jacques Harbonn



GENERIQUE

Editeur : Ocean
Distributeur : Ocean
Conception : Audiogenic
Programme : Graham Blighe
Graphismes : Herman Serrano
Bande-son : Graham Blighe.

VERSIONS

AMIGA | PC | ST

Olympique de Marseille Super Football n'est actuellement disponible que sur Amiga, mais des versions PC et peut-être Atari ST devraient voir le jour.

TESTE SUR

Amiga 500, 6 Mo de RAM, disque dur et deux lecteurs de disquette.

MATERIEL

Machine : Amiga tout modèle
Mémoire requise : 512 Ko
Contrôle : joystick
Média : 2 disquettes 3"1/2 DD
Installation disque dur : impossible
Jeu : en français (dans la version finale)
Manuel : en français
Protection : disquette.





Le gardien de but est sorti pour intercepter une balle dangereuse. Malheureusement, il n'est pas parvenu à bloquer le ballon.



L'attaquant s'en est aperçu et en a profité pour délivrer un autre tir. La balle file en direction de la lucarne et rien ne pourra plus l'arrêter.



Le buteur ne se sent plus de joie. Il effectue une roulade et tombe à genou sous le poids de l'émotion, vite entouré de ses camarades.



Le mode image par image du magnétoscope permet d'analyser très précisément une action, sous l'angle de vue de son choix. Ici, une superbe tête qui va lober en beauté le gardien de but.





OLYMPIQUE DE MARSEILLE EST UN GRAND PROGRAMME, QUI PARVIENDRA MEME À PRENDRE LA PLACE DE SENSIBLE SOCCER DANS LE CŒUR DE BIEN DES JOUEURS.

FOOTBALL



VERDICT — OUI

DOGUY

A la base, le foot aurait plutôt tendance à m'énerver ! Mais j'avoue que je ne crache pas sur une petite partie sur micro avec mon frère ou un copain. Dans le genre, O.M Super Football est une réussite. Le contrôle est celui d'un jeu d'action mais l'aspect «simulation» n'est pas négligeable. On a même parfois l'impression, en regardant les autres jouer, d'assister à une retransmission télévisée. Les vivats de la foule et les sonneries de trompette contribuent d'ailleurs à en recréer l'ambiance. Je ferai tout de même deux petites remarques. D'une part, le scrolling multidirectionnel pourrait être plus rapide. D'autre part, il manque les coups de pied retournés qui déchaînent les foules lors des vrais matchs. OM Football n'en reste pas moins un jeu très sympa pour tous les Platini des faubourgs.

Dogue de Mauve



TOP
- Des options à la pelle
- Un ralenti de luxe
- Deux modes de vue

FLOP
- Un scrolling un peu lent

OMSF vous donne automatiquement le contrôle du joueur concerné par l'action. Les différentes actions (interception, tacle, amorti de la poitrine, tête) sont choisies par le programme en fonction des circonstances. Loin d'être un handicap, cette méthode apporte au contraire une grande richesse de jeu, tout en simplifiant le contrôle. Une fois en possession du ballon (il suffit de passer dessus), le joueur le pousse automatiquement devant lui. Sa course devient alors plus lente.

LE JEU SUR LE TERRAIN

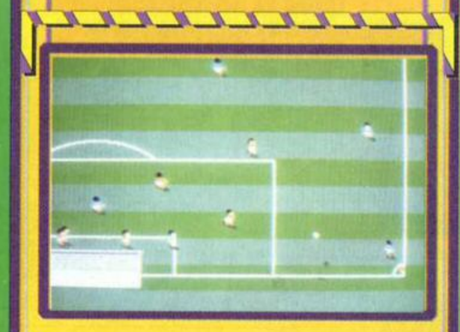
Les passes et tirs sont bien gérés. Une flèche indique la direction générale, sa distance par rapport au joueur étant d'autant plus importante que le tir est plus puissant. Pour les passes, vous pourrez vous aider du radar et du programme qui commentent le jeu en continu. Le petit rond surplombant un joueur signale la possibilité de faire une tête. Les règles sont appliquées strictement, l'arbitre les faisant respecter à coups de carton jaune ou rouge.

MIREZ-VOUS SOUS TOUS LES ANGLES !

A tout moment, il est possible d'activer le magnétoscope pour revoir les derniers moments de jeu (près d'une minute). Vous disposerez alors de toutes les facilités habituelles : avance et retour rapide, normal, image par image. Mais vous pourrez aussi de changer l'angle de vue ou même, en mode pause, scroller sur le terrain entier pour analyser le comportement des joueurs positionnés loin du ballon !
Le résultat des différents matchs d'un tournoi peut être sauvegardé pour éviter de tout recommencer.

COMPARATIF

SENSIBLE SOCCER



Olympique de Marseille Super Football surclasse le grand Sensible Soccer dans presque tous les domaines. La vue aérienne est plus détaillée, avec des sprites de plus grande taille et un meilleur rendu du terrain en fonction des conditions météo. Et en outre, OMSF est aussi doté d'une vue latérale complémentaire. Même chose en ce qui concerne les options de jeu, encore plus pointues, surtout en ce qui concerne les tactiques. Sensible Soccer en offrait huit. OMSF en propose soixante (dont vingt reconfigurables) ! Le magnétoscope de ce dernier est aussi plus performant. En ce qui concerne les possibilités de jeu, les deux programmes se trouvent à égalité, avec des avantages différents. Le contrôle d'OMSF est plus simple à maîtriser, mais les choix du programme interviennent dans la réalisation de l'action. A l'inverse, Sensible Soccer demande un apprentissage plus prolongé, mais en contrepartie, vous laisse pleinement libre de vos actions. Sensible Soccer l'emporte aussi par son scrolling plus nerveux.

GRAPHISMES — 85
Les sprites sont bien détaillés, et les deux angles de vue bien pensés.

ANIMATION — 83
Le scrolling multidirectionnel est fluide mais pourrait être plus percutant. Le ballon, lui grossit en hauteur et tourne réellement.

MUSIQUE — 75
Les séquences musicales qui accompagnent les phases inter-match sont agréables.

BRUITAGES — 86
On retrouve l'ambiance des matchs : le son du ballon, les coups de trompette et les vivats, les exclamations lors de certaines actions…

PRISE EN MAIN — 88
Contrairement à d'autres simulations de football, OMSF ne nécessite aucun apprentissage pointu avant de pouvoir jouer.

JOUABILITE — 89
Difficile de faire plus simple. Et pourtant, les possibilités de jeu restent encore d'une très grande richesse.

DUREE DE VIE — 92
Que l'on y joue seul ou à deux, OMSF peut captiver des mois durant. On peut même regarder jouer ses amis sans ennui.

DIFFICULTE	PRIX		
1 2 3 4 5	C	2 JOUEURS	AMI

INTERET 88 %

CYBERPUNKS

Adrian Cummings, le programmeur surdoué de l'excellent jeu de plates-formes Doddlebug, s'est fait son petit «Alien Breed» à lui tout seul dans son coin ! Résultat : une chasse à l'alien originale et rigolote, dans laquelle vous dirigez trois personnages à la fois. Testé par Marc Lacombe

Adrian Cummings a débarqué un jour dans les locaux de Core Design avec son jeu sous le bras... Il s'agissait de Doddlebug, un jeu de plates-formes très réussi, qu'Adrian avait réalisé entièrement seul. Core Design décida de le commercialiser tel quel, en y apportant quelques légères modifications.
Un an plus tard, voilà qu'Adrian remet ça avec Cyberpunks, un jeu d'action une fois de plus réalisé en solo, ce qui, de nos jours, est de plus en plus rare. En effet, maintenant la plupart des jeux sont réalisés par de grandes équipes composées de professionnels graphistes, de scénaristes, de musiciens et de programmeurs.
Cyberpunks vous propose de prendre le commandement d'un escadron composé de trois soldats au look plutôt destroy pour explorer de sombres complexes remplis d'aliens agressifs...

Alien que pourra !

Vous dirigez en fait l'homme de tête, que les deux autres suivent constamment à la trace, en file indienne (et le premier qui chante «A, à, à la queue-leuleu» prend une baffe.). Vous ne disposez que d'un temps très limité pour finir chaque niveau, et un compte à rebours est enclenché dès que vous entrez dans le complexe. Heureusement, certains bonus vous permettent de gagner du temps.

Chasse à la carte

Chaque niveau comprend un ascenseur qui vous emmène au niveau suivant. Mais pour y arriver, vous allez devoir trouver les cartes d'accès ouvrant les portes qui obstruent le passage.
Chaque fois que le petit groupe arrive devant une porte fermée, un code couleur s'affiche pour indiquer quel type de carte permettra d'ouvrir la porte. Vous allez donc passer votre temps à chercher la carte verte qui vous permettra d'ouvrir la porte de la salle dans laquelle se trouve la carte rouge qui donne accès à la carte bleue, etc. Des téléporteurs servent de raccourci pour aller d'un bout à l'autre du niveau et permettent d'accéder à des salles complètement fermées. On trouve également dans le complexe des terminaux d'ordinateur dans lesquels vous pourrez utiliser les disquettes que vous aurez ramassées en chemin... Les disquettes bleues permettent d'afficher un plan du niveau dans lequel vous vous trouvez, les rouges créent un objet de votre choix, ➤

La fenêtre d'action est un peu trop étroite, et il est donc très difficile d'échapper aux monstres qui vous tombent dessus avant même que vous n' ayez eu le temps de réagir. Dur ! Dur !



VERDICT — OUI MAIS... — MARC

Cyberpunks est basé sur une bonne idée (diriger trois personnages à la fois) malheureusement assez mal exploitée. Pas question de marcher et tirer en même temps, ou même de placer ses personnages en carré, par exemple, ce qui aurait pu être stratégiquement intéressant (NDR : géométrie : Marc a trois personnages, il veut faire un carré avec. Aidez-le.). La stratégie se limite à trouver les bonnes clés, ce qui devient vite lassant. Même si on ne peut que s'incliner devant l'exploit d'Adrian Cummings, qui a réalisé seul le jeu, on constate bien des défauts (la réalisation, les graphismes et les décors manquent de pêche). Mais ce qui manque surtout à Cyberpunks, c'est le mode deux joueurs qui fait tout l'intérêt d'unAlien Breed. Cyberpunks est un petit jeu sympa qui satisfaire les amateurs d'action solitaires.

Marc Lacombe

VERDICT — NON — NOELLE

C'est triste à dire, mais pour moi, ce jeu ne présente aucun intérêt ! Les graphismes sont quelconques, la musique et les bruitages complètement banals et le but de jeu se résume à ouvrir des portes. Rien de palpitant dans tout cela. Le seul point qui paraissait intéressant est l'idée des trois personnages à la queue-leu-leu (Aïe !... Marc vient de me mettre une baffe !). Or, au lieu de s'aider, les trois cyberpunks se gênent et si un monstre se met entre eux, ils n'ont plus qu'à se tirer les uns sur les autres. Quelle triste équipe ! C'est dommage, car l'idée était bonne mais la réalisation n'a pas produit l'effet escompté. Si l'idée du créateur était de concurrencer Alien Breed, c'est franchement raté ! Je vous conseille donc d'économiser votre argent ou de craquer pour l'excellent Alien Breed II.

Noëlle Béronie

2 MINUTES DE JEU

PERDUS DANS UN MONDE HOSTILE !



Les couloirs se suivent et se ressemblent. Pour peu que, comme moi, vous n'ayez pas le sens de l'orientation, ça promet...



Débarrassez-vous de ces vilains alienset ramassez cette petite disquette bleue... Pour obtenir le plan du niveau où vous vous trouvez.



La disquette ne vous servira à rien... Sur l'ordinateur le plus proche connectez-vous au système informatique avec la barre d'espace.

➤ les vertes désactivent les barrières laser qui bloquent certains passages, et les jaunes vous donnent de précieuses informations sur le niveau en cours.

Drolement coriaces, les monstres

Les couloirs grouillent de monstres teigneux qui se jettent sur vous. La plupart courent au moins aussi vite que vous, ce qui pose parfois quelques problèmes... En effet, il vous est impossible de courir et de tirer en même temps, et encore moins de tirer vers l'arrière. Il est donc bien difficile de se débarrasser de certains monstres, d'autant qu'il faut parfois plusieurs dizaines de balles pour les achever.
Pour ne pas arranger la jouabilité, la fenêtre de jeu est assez étroite et les personnages occupent une bonne partie de l'écran, ce qui fait que les monstres vous tombent souvent dessus sans vous prévenir.



Les tirs de vos cyberpunks sont souvent un peu trop courts et il est impossible de marcher et tirer en même temps. Difficile de venir à bout des hordes d'aliens déchaînés dans ces conditions !

Esprit de corps

«L'armée est une grande famille», c'est bien connu. Et en bons soldats, nos trois héros partagent tout, y compris leurs points de vie. En effet, chaque personnage dispose d'une quantité limitée d'énergie vitale, mais nos trois gaillards forment une équipe soudée et ne peuvent mourir que tous ensemble, lorsque toutes leurs barres d'énergie sont vides (ça, c'est de l'esprit de groupe !).

Il n'est donc pas question de finir une partie avec un ou deux survivants.
Personne ne s'en tirera comme ça ! Votre escouade restera au complet pendant toute la partie, et c'est ce qui fait l'originalité de Cyberpunk. En vous débrouillant bien, vous devriez en effet arriver à positionner vos personnages de façon à couvrir une surface de tir maximale. Vous pourrez même adjoindre à votre équipe un robot protecteur, (un ange gardien ?) qui suivra le petit groupe et le protègera pendant quelques minutes.
Pour faciliter votre progression, vous trouverez aussi tout un tas de bonus que les personnages ramasseront en cours de route : des armes plus puissantes, bien sûr (mitrailleuse, laser, lance-flammes, etc.), mais aussi des boucliers de protection, des medi-packs, des vies supplémentaires, ou des bombes qui font sauter tout ce qui bouge. ■

GENERIQUE

Editeur : Core Design
Conception, programmation, graphismes et bande-son : Adrian Cummings.

VERSIONS

AMIGA *Cyberpunks* est disponible sur Amiga (1 Mo). Pas d'autre version annoncée.

TESTE SUR

Amiga 1200 et Amiga 500 (1 Mo).

MATERIEL

Machine : Amiga tous modèles
Mémoire requise : 1MO
Contrôle : Joystick, clavier
Média : 1disquette3"1/2DD
Jeu : en anglais
Manuel : en français
Protection : disquette.



CYBERPUNKS EST UN PETIT JEU SYMPA, MAIS IL EST NETTEMENT EN DESSOUS D'ALIEN BREED II. L'IDÉE DE DIRIGER TROIS HÉROS À LA FOIS EST ORIGINALE, MAIS LA RÉALISATION NE SUIT PAS.

ACTION



GRAPHISMES	Les personnages sont rigolos, mais les graphismes sont trop pauvres... Les décors, par exemple, ont l'air un peu vides.	64
ANIMATION	Les déplacements en cadence des trois héros sont amusants et les aliens sont bien animés, mais l'ensemble souffre d'une certaine rigidité.	70
MUSIQUE	On se croirait en pleine «rave party» ! La musique «pulse à maximum» et colle parfaitement à l'ambiance du jeu !	80
BRUITAGES	Les bruitages sont plutôt classiques, mais suffisamment efficaces pour soutenir l'action.	76
PRISE EN MAIN	On s'habitue vite au maniement des héros et à l'utilisation des diverses cartes de couleur et des terminaux d'ordinateur.	88
JOUABILITE	La petite taille de l'écran et le fait de ne pas pouvoir marcher et tirer en même temps nuisent à la jouabilité.	64
DUREE DE VIE	Les niveaux sont assez vastes et il est souvent difficile d'en voir le bout, car le temps qui vous est imparti est sévèrement limité.	76

DIFFICULTE 1 2 3 4 5 — PRIX C — 1 JOUEUR — AMIGA 1 MO

INTERET 68 %

TOP

- Le fait de diriger trois personnages à la fois est original
- Les musiques collent bien à l'ambiance du jeu



FLOP

- Les graphismes sont un peu trop «simplets»
- La jouabilité laisse parfois à désirer



Farfouillez dans les options proposées par le menu (ouverture de portes...) et le plan du niveau apparaît !

COMPARATIF

ALIEN BREED



Cyberpunks ressemble à Alien Breed de Team 17. On retrouve la vue du dessus et le thème du nettoyage d'aliens à la mitrailleuse et de nombreux autres détails. Les graphismes très «BD» (certains diraient «simplets») de Cyberpunks sont loin d'atteindre la beauté et le réalisme de ceux d'Alien Breed. De même, la jouabilité contestable de Cyberpunks fait pâle figure comparée à celle, excellente, d'Alien Breed.
Avec ses graphismes et ses personnages rigolos, Cyberpunks est un petit jeu sympa qui aurait pu trouver un public parmi les fans d'action en mal de sensations fortes... Manque de chance, il sortira en même temps qu'Alien Breed 2 qui, sur un sujet similaire, en offre dix fois plus : superbes graphismes, bruitages angoissants, et surtout mode deux joueurs en simultané (le pied pour s'éclater entre copains !). Difficile pour Cyberpunks de faire le poids face à ce chef-d'œuvre du genre !

SÉLECTION DE DÉCEMBRE

F.I.

PROMO DE NOËL

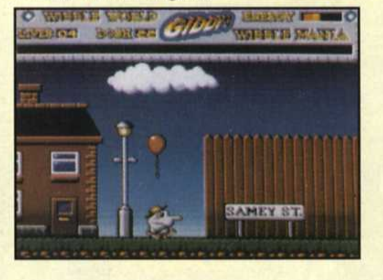
1 disquette : 25 francs
10 disquettes : 200 francs

Chaque réference AM ou PC correspond à une disquette

AM 400

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

GIDDY : Vous guidez un petit personnage qui ressemble à un oeuf avec des énormes mains et qui porte un chapeau ridicule. Vous devez ramasser tous les objets que vous trouverez car chacun d'eux vous permettra de passer une épreuve. A travers de beaux décors, vous devrez déployer toute votre ingéniosité pour résoudre des tas d'énigmes.



AM 401

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

NEBULA : Ce jeu vous place aux commandes d'un engin futuriste qui doit défendre une zone contre l'intrusion d'énnemis. Le tout est représenté en 3D sur votre écran. Au début, rien de génial, mais quand on contrôle bien son vaisseau, on s'éclate bien.

PICK A BRICK : Un jeu qui ressemble au Mah-Jong, il faut reconstituer rapidement des paires de symboles. Musique cool, graphismes très soignés, intéret géant, enfin génial quoi.



AM 402

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

FRUIT SALAD : Aucun rapport entre cette salade de fruits et le Hit de Bourvil. Ici, c'est un excellent jeu de plateformes mignon à croquer avec des graphs super colorés.

AM 403

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

THAT TENNIS : A première vue, ce jeu ressemble aux premiers jeux vidéo avec deux raquettes et une balle qu'on se renvoie. Mais il contient une modification intéressante. On peut tirer sur son adversaire pour l'immobiliser pendant quelques secondes. A deux joueurs, ça devient très vite délirant

AM 404

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

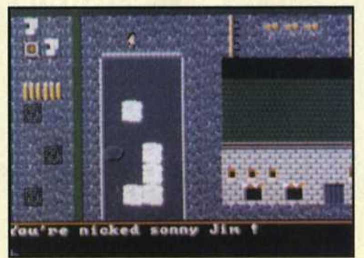
BOMB JACKY : Des bombes ont été placées sur tous les grands monuments de notre planète. Vous, Bomb Jacky, super héro, devez les ramasser avant l'explosion finale. Une musique techno rythmera vos exploits.

CROAK : Version plutôt gore du classique Frog, vous devez traverser la route pour rejoindre votre "Home sweet home". Mais la route est très fréquentée et lorsque vous vous faites écraser, vous laissez une mare de sang .

AM 405

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

DEADLINE : Vous guidez un petit personnage dans une ville et vous devez rammasser toutes les clefs et tous les objets que vous trouverez car il vous seront utiles à certains moments de la partie. Vous pourrez utiliser les différents éléments qui apparaîtront sur l'écran, comme conduire une voiture, etc...



AM 406

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

TRAILBLAZER : Une superbe adaptation d'un Hit galactiquement connu, vous pilotez une balle sur un tapis roulant semé d'embuches (trous, obstacles, ralentisseurs, etc...) et vous devez passer la ligne avant la fin du temps ou avant votre adversaire si vous jouez à deux.

QUADRIX : Un jeu de réflexion dément, des pièces arrivent des quatres cotés de l'écran. Il faut déplacer les pièces déja en place pour que celle qui arrive se place à coté d'une autre qui a le même dessin. (Vous avez de l'aspirine?)

INTERLOCK : Ce jeu est une torture pour les nerfs, il faut rassembler tous les cubes de même couleur pour passer les nombreux niveaux. Mais la topographie du terrain, la disposition des blocs sont autant de sujets de crises.



AM 407

Fonctionne sur AMIGA 500

Fonctionne sur A500+, 600, 1200 avec AM24

CAVE RUNNER : Le plus fendant des Boulder Dash qu'il m'ait été donné de voir. La réalisation est excellente à tous point de vue. Attention , sur Amiga 1200, le jeu devient d'une rapidité diabolique.

TRANSPLANT : Un shoot'em up dément, c'est tout le décor qui pivote autour de votre vaisseau, donnant un effet de profondeur saisissant. De plus, les énnemis ne sont pas idiots, ils volent en escadrilles, vous attaquent par derrière, évitent vos missiles, vous attirent dans des pièges, etc... Un Must.



AM 408

Fonctionne sur AMIGA 500

GALACTIC : Vous guidez un personnage qui a l'aspect de Saint-Nicolas et vous devez rammasser tous les cadeaux laissés par les méchants sur lesquels vous tirez. (Ce jeu fonctionne également sur AMIGA 500+, 600)

SYSTEM 4 : Les aventures bondissantes d'une drôle de bestiole chargée de repeindre les cases de son monde en 3D isométrique tout en évitant les autres bidules qui hantent les lieux et en rammassant les cadeaux et les bonus qui apparaîtront sur le sol. Voilà un résumé de ce qui vous attend avec ce jeu.



AM 409 et AM 410

2 disquettes. Fonctionne sur AMIGA 1200

MOTOROLA INVADERS : Ce jeu est un Invaders classique. Des tas d'extra-terrestres vous narguent et vous attaquent par vagues successives. Par contre, ce qui est moins commun, c'est que la musique qui vous accompagne tout au long de vos exploit est un Hard du groupe Metalica. Et ça, ce n'est pas classique du tout.

AM 411

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600 et sur 1200 sans cache et sans le mode AGA.

SNARE : Ce jeu hybride de Boulder Dash vous fera explorer de nombreux mondes à la recherche de germes. Vous devrez faire preuve d'ingéniosité pour vous sortir de situations très difficiles ou pour éliminer vos énnemis.

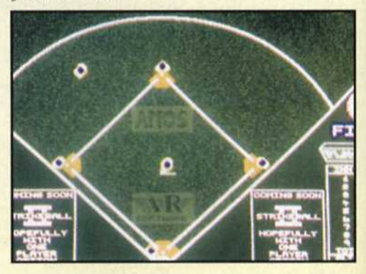
GALAGA 92 : Un clône de Space Invaders remis au gout du jour avec des plans d'étoiles en fond, des énnemis variés et agressifs, etc...

PACMAN DELUXE : Le plus génial de tous les Pacmans, sprites énormes, bonus variés musique sympa, aucun doute, c'est le meilleur.

AM 412

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

STRIKEBALL : Un jeu de Base-Ball avec des digits vocales, de très beaux graphismes. Aprés quelques scéances d'entrainement, vous pourrez faire de superbes parties. On peut jouer à deux joueurs seulement.



AM 413

Fonctionne sur AMIGA 500

Fonctionne sur AMIGA 1200 avec AM 24

DEFENDA : Ou Defender XXXIV, le fils de la revanche... Non, sans blague, ce jeu est super, plein de couleurs à l'écran, une action soutenue. Pour ceux qui ne connaissent pas, il s'agit de tuer les extra-terrestres qui essaient d'enlever les humains.

LAZER ZONE : Dans ce shoot'em up, vous contrôlez, non pas un, mais deux vaisseaux en même temps, un sur un axe horizontal, l'autre sur un axe vertical. Ca rend les choses beaucoup plus compliquées qu'il n'y parait. Il est possible de jouer à deux et de commander chacun un vaisseau, là tout redevient normal.

AM 414

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

KASTEL KUMQUAT : Voilà le jeu idéal pour les passionnés d'énigmes, vous entrez dans un château pour découvrir un fabuleux trésor. Vous parcourez de nombreuses pièces. En marchant sur des pavés, vous découvrez des passages secrets. Vous rencontrez des gardes qu'il vaut mieux éviter. Tout est réuni pour faire une parfaite histoire.

FLOPPY INTERNATIONAL 18 Avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY Tél : 83 90 28 00

AM 415

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

DILEMMA : En fait de dilemme, c'est un véritable casse-tête qui vous est proposé ici car emboiter des pièces aux formes tordues pour reconstituer un carré n'est pas des plus évident. Un super jeu de réflexion.

ATTAKS : Ce jeu reprend le principe du Go, il se déroule sur un plateau avec des pions de deux couleurs. Il faut placer ses pions à coté de ceux de l'adversaire pour les faire changer de couleur. Ca a l'air simple comme ça mais essayez donc.

NUMBER FUMBLER : C'est tout simplement un jeu de taquin, il faut remettre les pièces dans le bon ordre. Il fait partie de cette sélection car il bénéficie d'une réalistion de très bonne qualité.



AM 416

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

Q-BIC : Ce clône de Q-BERT, n'est pas une histoire de Q et ne parle pas de briquet ou de stylo. Vous devez seulement repeindre les dalles de chaques pyramides en évitant de vous faire laminer par la faune ambiante.

GIRL ACTION : Pourquoi ce nom? J'en sais rien. C'est un Space Invaders bien fait, beau, jouable et tout et tout. De quoi satisfaire les amateurs d'action.

POD : L'action à l'état pur, un canon hyper rapide, des bêtes bizarres qui viennent de partout et qui vous tirent dessus, tout ça fait de ce jeu un délire total. A éviter aux personnes atteintes d'épilepsie ou à ceux qui ont le cerveau lent.

AM 417

Fonctionne sur AMIGA 500

Sur AMIGA 500+, 600, 1200 avec AM 24

RASTER BIKE : Une course futuriste digne des meilleurs moments de Tron (le film) et qui reprend le principe de Tron (le jeu). C'est au premier qui coincera l'autre.

BUCK ROGERS : Ce jeu vous transporte dans la peau du célèbre Buck Rogers. En tant que tel, vous luttez contre des hordes d'aliens. Ce jeu de tir futuriste génialissime bénéficie d'une réalisation impeccable. Vous voilà parti au fin fond de l'espace, là où personne ne pourra vous entendre hurler.

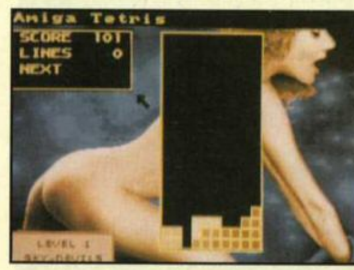


AM 418

Disquette réservée aux adultes

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

TETRIS SEX : Ce n'est déja pas évident d'aligner les pièces en essayant de boucher tous les trous. Mais si en plus , il apparaît des photos de jeunes filles nues sur l'écran, comment voulez vous qu'on se concentre.



AM 419

Disquette réservée aux adultes

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

SUMMER NIGHT GAMES : Ce jeu présente des scènes extraites de films pornographiques. Vous activez les personnages avec le joystick et devez vous surpasser pour voir les niveaux suivants. En même temps vous vous forgerez une musculature d'enfer en utilisant votre joystick comme appareil de muscu.

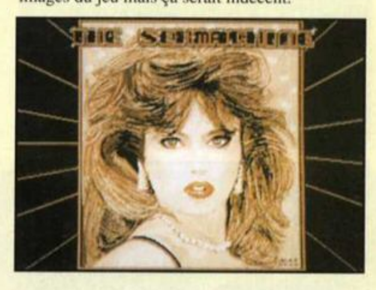
AM 420

Disquette réservée aux adultes

Fonctionne sur AMIGA 500

Sur AMIGA 500+ et 600 avec AM 24

SEX MACHINE : Cette disquette est du même genre que la précédente mais la grande particularité de ce jeu est que les graphismes sont des dessins dignes des meilleures BD érotiques. On vous montre l'écran de présentation pour que vous puissiez vous faire une idée. On vous montrerait bien d'autres images du jeu mais ça serait indécent.



AM 421

Disquette réservée aux adultes

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

HOT GIRLS II : Cette disquette contient quelques images des plus belles filles qui posent dans les magazines spécialisés. C'est à dire pas dans le journal de Mickey.



AM 422

Disquette réservée aux adultes

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

ANIM XXX : Sur cette disquette, nous avons rassemblé deux animations X plein écran. Ca fait du beau spectacle.

AM 423

Disquette réservée aux adultes

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

ANIMERO : Cette disquette contient cinq animations érotiques. Du beau spectacle mais rien de méchant.

AM 424

Disquette réservée aux adultes

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

THE SEXY BEST OF : On pourrait dire que c'est la suite de la disquette précédente tant les jeunes filles sont jolies. Sur cette disquette, on a même un peu plus que de l'érotisme.



AM 425

Disquette réservée aux adultes

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

XXX : Sur cette disquette, vous trouverez quelques images érotiques et pornographiques. Si vous trouvez que c'est trop statique, vous pourrez toujours regarder l'animation X qu'on a rajoutée.

AM 426

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

NOVA SLIDE SHOW : Cette disquette contient pas moins de 15 images superbes ayant pour thèmes l'Héroic Fantasy et la Science-Fiction. Pour vous donner un aperçu de leur qualité, matez un peu la photo.



AM 427

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

MIND RIOT : Cette démo d'Andromeda est fidèle à l'esprit du groupe : Design soigné, effets novateurs (par exemple, un Glenz Vector Lightsourced avec déformation), animations raytracées et tout en haute résolution, finesse des graphs assurée et rarement égalée. C'est pas beau ça.

AM 428

Fonctionne sur AMIGA 1200 uniquement

MINDWARP : Team Hoi nous gâte avec cette superproduction spéciale AMIGA 1200. Les effets sont variés et les plus speeds que j'ai jamais vu (Zoom-déformations d'images, Tunnels effects saisissants, Plasmas plein écran, etc...) et le tout en AGA !!!

AM 429

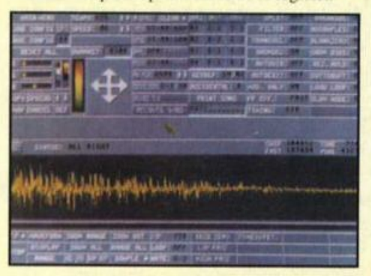
Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

LETHAL EXIT : Encore une démo géniale que nous devons à Digital. L'enchainement des effets est très fluide et les effets eux même prouvent (Si c'est encore nécessaire) que le groupe Digital a acquis une excellente maîtrise de la bécane, du grand art.

AM 430

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

PROTRACKER 3.1 : Voici le plus beau, le plus pro, enfin le meilleur tracker du domaine public. Avec ce logiciel (et un peu de pratique), vous pourrez créer tous ce que vous voudrez (sur le plan musical, bien sur). Cette disquette contient également quatre modules que vous pourrez écouter ou retravailler pour vous familiariser plus rapidement avec le logiciel.



AM 431

Fonctionne sur AMIGA 500, 500+, 600, 1200

COMPTA : Voici le programme attendu depuis longtemps sur Amiga, un programme de comptabilité très complet, très pratique et surtout en français. Il permet de créer plusieur comptes et conviendra aux comptables confirmés comme à ceux qui ont horreur des chiffres, comme moi.

AM 432

COPIEURS : Pour finir en beauté, on vous a préparé une compilation réunissant tous les meilleurs copieurs de logiciels existant dans le domaine public. Certains sont compatibles avec l'Amiga 500, d'autres avec le 500+, le 600 ou le 1200. Vous trouverez sur cette disquette tout ce qu'il faut pour faire des doubles de sécurité de vos disquettes préférées.

AM 24

Fonctionne sur AMIGA 500+, 600, 1200

KICKSTART 1.3 : Voici la disquette que tous possesseurs d'Amiga 500+, 600 ou 1200 se doit de posséder. Il suffit de la mettre dans le lecteur pour transformer votre ordinateur en Amiga 500 et ainsi pouvoir utiliser environ 80% des logiciels qui étaient incompatibles avec votre machine.

Le bon de commande est à la page suivante

Ces disquettes sont disponibles au format 3,5 pouces seulement

Chaque référence PC correspond à une disquette

PC 400 et PC 401

(2 Disquettes) Écran VGA, micro 386, 486.

ZONE 66 : Voici le top du mois, un jeu de combat aérien futuriste vu de dessus. Des vilains méchants ont fait exploser la ville où habitaient les gens que vous aimiez. Sans réfléchir, vous sautez dans votre vaisseau et vous partez les venger.



PC 402

Écran VGA, micro 286, 386, 486.

WITCHBALL : Vous dirigez une petite balle. Vous devez heurter les cases où sont cachés des dessins et ainsi essayer de reformer des paires de figures. Les premiers tableaux sont très facile. Aprés le cinquième, ça devient dur.

MINDWASTE : Encore un jeu de réflexion qu'il faut déconseiller aux nerveux. Vous devez faire parcourir un trajet à une boule en passant sur toutes les cases. Jusque là, il n'y a rien de compliqué. Seulement certaines cases s'affaissent sous vos pieds, d'autres vous font disparaître et réapparaître à un autre endroit...

PC 403

Écran VGA, micro 286, 386, 486.

GEOMETRIX : Encore un Coloris, me direz vous. Et je vous répondrai que c'est un super Coloris. En effet, les graphismes sont superbes, le but est toujours de rassembler les pièces de la même couleur mais cette fois ça se corse car la forme des pièces change. On commence avec des carré, puis arrivent des triangles, et dix secondes aprés, je perds.



PC 404

Écran VGA, micro 286, 386, 486.

ULTIMARE : Voici un jeu qui combine arcade et réflexion. Vous devez parcourir des kilomètres de galeries formant de véritables labyrinthes. Vous y trouverez des objets qui vous seront utiles mais aussi des monstres de toutes sortes sur lesquels vous pourrez tirer. Les graphismes sont agréables. Bonne chance, vous en aurez besoin.

PC 405

Écran VGA, micro 286, 386, 486.

BOZOBOBO : Ce nom inhabituel est porté par un personnage qui ressemble à un oeuf avec un gang de boxe. Ce personnage parcoure des labyrinthes à la recherche d'argent pour pouvoir acheter la clef qui lui permettra de passer aux niveaux suivants. Ces labyrinthes sont habités par de vilaines créatures qu'il pourra boxer pour se défendre. Délirant.

PC 406

Écran VGA, micro 286, 386, 486.

SHADOW KEEP : Ce jeu de rôle entièrement graphique vous place dans la peau d'un chevalier. Vous êtes entré dans un labyrinthe pour y trouver gloire et fortune. Mais si vous arrivez à en ressortir, ce ne sera pas si mal car la mort peut vous surprendre à chaque seconde. Ce jeu dispose de bon graphismes en 3D.



PC 407

Écran VGA, micro 286, 386, 486.

GLASNOS : Encore un jeu de Tétris, à première vue du moins, parce que lorsqu'on arrive à passer les premiers niveaux, on a quelques surprises comme des pièces bonus, des pièces invisibles, des pièces avec des formes bizarres, etc...

MIND WARP : C'est un jeu de Memory, il faut retrouver des paires de motifs en retournant des cartes. Ce jeu mettra votre mémoire à rude épreuve.

PC 408

Écran VGA, micro 286, 386, 486.

BOULDER STAR : Voici une très bonne adaptation des jeux de Boulder Dash qui ont connu un énorme succés sur les ordinateurs Atari ou Amiga. Vous guidez un petit personnage qui doit récolter tous les diamants de chaque niveau sans se faire écraser par un rocher ou dévorer par une bêstiole. Les premiers niveaux sont faciles et se font en quelques secondes, aprés c'est différent.



PC 409

Écran VGA, micro 286, 386, 486.

PINBALL : Pour les fanas de Flip, voici un excellent logiciel qui vous permettra d'assouvir votre passion de la petite boule argentée. Les graphismes sont cleans, les animations sont fluides, il y a tout ce qu'il faut pour péter un Hight-score.



PC 410

Écran VGA, micro 286, 386, 486.

CRAZY CROSS : Voici le jeu le plus diabolique depuis le Rubik's cube. Il s'agit de reformer des carrés de couleurs en manipulant les pièces. Chaque mouvement modifie ce qui a été fait avant. Si vous aimez les casse-têtes, ne ratez pas celui-là. Il est dément.

SQUAREZ : Un jeu complétement fou qui reprend les grandes lignes du Tétris. Il faut essayer d'assembler les pièces en blocs pour les faire disparaître. A deux joueurs, c'est délirant parce que la cloison qui sépare les deux champs de jeu est mobile, lorsqu'on fait un bloc, on diminue l'espace de jeu de l'adversaire.

PC 411

Écran VGA, micro 286, 386, 486.

WILD FILE TETRIS : Un Tétris classique avec une vocation écologique. En effet, de superbes photos d'animaux (koala, perroquet, papillon, etc..) orne l'écran et change à chaque niveau. En plus, le jeu est bien fait.



PC 412

Écran VGA, micro 286, 386, 486.

CYRUS : Un des meilleurs jeux d'échecs sur ordinateur, ses graphismes en 3D sont très agréables et ses multiples niveaux en feront l'adversaire idéal des experts ou débutants.

SCRABBLE : Un superbe jeu de scrabble qui dispose d'un dictionnaire de plusieurs milliers de mots français. Vous pourrez jouer contre l'ordinateur dans notre bonne vieille langue. Il est possoble de rajouter des mots à son dictionnaire pour l'amméliorer.

PC 413

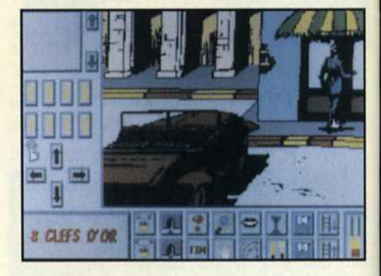
Écran VGA, micro 286, 386, 486.

SPEAR OF DESTINY : L'action se déroule dans une forteresse tenue par les allemands durant la dernière guerre. Vous y entrez et vous devez y faire le ménage... Mais, pourquoi je vous explique? Tout le monde connait, c'est tellement génial.

PC 414

Écran VGA, micro 286, 386, 486.

HUITS CLEFS D'OR : Un superbe jeu de rôle graphique entièrement en français, il ne faut pas le rater. La gloire et la fortune sont à portée de mains, mais il faut huit clefs d'or pour concrétiser ce vieux rêve. Vous partez donc en quète de ces clefs, vous demandez aux gens que vous rencontrez, vous fouillez tout autour de vous, mais apparemment vous n'êtes pas encore au bout de vos peines.



PC 415

Écran VGA, micro 286, 386, 486.

Cette disquette contient des jeux utilisables avec Windows 3.0 ou 3.1.

WINFIGHT : Ce jeu est un délire complet, lorsque vous le lancez, il fait apparaître un cowboy (digne des meilleurs Lucky Luke) aléatoirement sur l'écran, il faut alors le viser avec la souris et tirer avant lui. Le graphismes est trés réaliste, ça rend ce jeu génial.

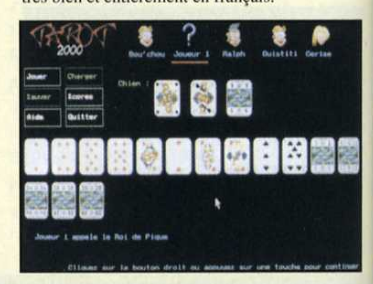
WINPOOL : Un jeu de billard sur votre ordinateur, c'est moins encombrant qu'un vrai et on s'amuse presqu'autant.

BLOX : Un taquin, vous savez ces petits jeux énervants où il faut reconstituer une images en déplacant un à un les blocs.

PC 416

Écran VGA, micro 286, 386, 486.

TAROT 2000 : Ca faisait longtemps qu'on l'attendait, voici enfin un très bon jeu de tarot sur PC. On peut jouer à cinq et laisser l'ordinateur gérer de un à quatre joueurs. Il est très bien et entièrement en français.



FLOPPY INTERNATIONAL 18 Avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY Tél : 83 90 28 00

PROMO DE NOËL

1 disquette : 25 francs
10 disquettes : 200 francs

PC 417

Disquette réservée aux adultes.
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
BLONDES-GIF : Cette disquette contient six images érotiques au format GIF ainsi que le programme PICEM qui permet de les voir. Ces images représentent des jeunes filles blondes Top-models peu innocentes et très peu vétues.



PC 418

Disquette réservée aux adultes.
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
POOL-DL I : Cette disquette contient quatre animations X aux format DL et le programme DL-VIEW qui permer de les visualiser. Ces animations pornographiques nous montrent que ,dans une piscine, on peu faire autre chose que nager bêtement, surtout en si jolie compagnie.

PC 419

Disquette réservée aux adultes.
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
ANIM-GL : Cette disquette contient deux animations pornographiques au format GL et le programme GRASPRT qui permet de les visualiser. Ces animations sont DONT GAG et DOUBLE.

PC 420

Disquette réservée aux adultes.
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
POLL-DL II : Cette disquette contient trois animations pornographiques au format DL et le programme DL-VIEW qui permet de les voir. Ces animations nous confirme qu'une piscine peut être un endroit tout à fait charmant.

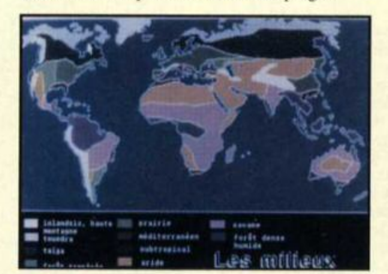
PC 421

Disquette réservée aux adultes.
Écran VGA, micro 286, 386, 486.
BRUNES-GIF : Sur cette disquettes, nous trouverons cinq copines de jeux des jeunes filles de la disquette PC 417. Celles-ci sont brunes, il en faut pour tous les gouts.



PC 422

Écran VGA, micro 286, 386, 486.
EUROPE : Un excellent logiciel éducatif en français qui vous donnera des renseignements comme la population, la superficie, la langue parlée, la capitale, etc... sur sept pays d'Europe. Ces renseignements seront illustrés par des cartes. Pour pouvoir afficher ces cartes, votre ordinateur doit être équipé d'une carte VGA avec 1 Méga de mémoire vidéo.
ATLAS : Encore un programme éducatif de géographie entièrement en français dix fois plus performant que le précédent. Il vous propose une foule d'informations sur tous les pays du monde sauf d'afrique. Il dessine des cartes très précises pour situer les pays choisis ou pour illustrer les renseignements qu'il donne. Ce programme est indispensable pour tous les enfant qui doivent faire des progrés

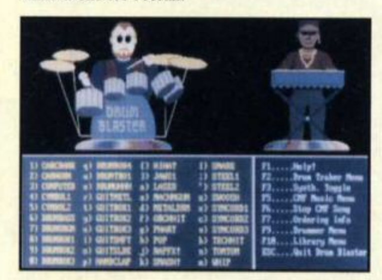


PC 423

Écran VGA, micro 286, 386, 486.
COMPTE : Un superbe logiciel de comptabilité personnelle en français, il permet de gérer plusieurs comptes, de classer vos dépenses par thèmes, de faire des représentations graphiques, des analyses, etc... Les fichiers d'aide interrogeables à partir du programme et entièrement en français rendent ce programme accessible à tous.

PC 424

Écran VGA, micro 286, 386, 486.
Carte sonore Sound-Blaster.
DRUMBLASTER : Voici un programme génial, il transforme votre clavier en synthétiseur. Toutes les touches correspondent à des sonorités et à des instruments différents. Deux morceaux sont déja enregistrés sur cette disquette. Lorsqu'on joue, on a de belles animations sur l'écran.



PC 425

Écran VGA, micro 286, 386, 486.
ASTROLOGIE : Voici un logiciel en français qui va vous permettre d'étudier votre thème natal, les révolutions solaires ou lunaires, les directions symboliques, les projections, etc... il vous permettra également de comparer des thèmes.
PRENOM : Ceci est un programme qui vous indiquera toutes les caractéristiques de chaque prénom du calendrier. Il apparaît que le prénom donné à un enfant influence sa vie. Ce logiciel vous indique les tendances et les particularités liées à chacun d'eux.

PC 426

Écran VGA, micro 286, 386, 486.
LE SUPER PROF D'ANGLAIS : Superbe, ce logiciel éducatif entièrement en français fait apparaître à l'écran un professeur d'anglais trés ironique qui a des méthodes pédagogiques très efficaces. On apprend l'anglais en s'amusant. Ce logiciel est un Shareware et cette version est une démonstration qui permet de se faire un avis sur ce programme très intéressant. Malgré que ce soit une version limitée, on a quand même accés à 90% du programme et notament à un dictionnaire qui permet de traduire plusieurs milliers de mots.



PC 427

Écran VGA, micro 286, 386, 486.
ECRITURE : Dans la série des logiciels éducatifs en français, voici sans doute le meilleur de tous, c'est un programme d'aide à l'orthographe et à la grammaire. En effet, il permet d'apprendre ou de s'entrainer sur de nombreux sujets comme les singuliers et les pluriels de noms, les temps et les conjugaisons de verbes, le verbe avoir, le verbe être, les articles, les couples de mots, les adjectifs, les pronoms personnels, les homophones, etc... Aprés avoir appris tout ça, vous pourrez tester vos connaissance en écrivant quelques dictées ou en résolvant quelques exércices.
MAGIC CRAYON : Pour les plus petits maintenant, voici un programme de coloriage. Plusieurs dessins sont disponibles, il faut choisir les couleurs sur une palette et colorier ces dessins. Ce logiciel vous proposra également quelques exercices d'éveil et de logique toujours basés sur le coloriage.

Bon de commande à renvoyer à :
FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY
Commande par téléphone au (16) 83 90 28 00

TI 121

NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....
CP : .... VILLE : ....

Je commande .... disquettes au prix de 25 francs chacune. (200 francs les 10 disquettes) — frs

Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY INTERNATIONAL
○ CHEQUE ○ CARTE DE CREDIT Nom : ....
○ MANDAT Numéro de carte : ....
Date d'expiration : .... SIGNATURE :

DISQUETTES COMMANDEES :
....
....

PORT	15 frs
TOTAL	frs

FANTASY EMPIRES

Disposer des licenses TSR (AD&D, D&D, etc.) : voilà ce que que SSI semble vouloir mettre à profit. En nous offrant Fantasy Empires, un jeu de stratégie et de gestion de qualité.

Testé par Jean-loup Jovanovic











Fantasy Empires est un jeu de stratégie et de gestion utilisant les mécanismes de jeu d'AD&D. Vous créez un personnage fictif, un «super-chef» qui n'intervient dans le jeu que par les ordres qu'il donne - et qui ne peut, de ce fait pas mourir. Vous l'envoyerez à la conquête du monde. Le plateau de jeu est un immense pays, composé de prairies, déserts, montagnes, îles... Ce monde est divisé en 98 états, réunis eux-mêmes en régions.

«Mechantum delenda est»

Evidemment, vous n'êtes pas seul, ce serait trop beau ! Cinq autres seigneurs avides de pouvoir feront tout pour vous barrer le chemin. Occuper un état vous permet de récupérer, à chaque tour, de l'argent, élément primordial dans le jeu. Quand vous annexez tous les états d'une région, les sommes reçues sont doublées. Si cela semble simple au premier abord, en pratique c'est plus délicat à réaliser. Pour entraîner des troupes, pour construire des baraquements, il vous faut de l'argent. Idem pour ce qui est des troupes : elles ne sont pas données. Enfin, vos troupes seront déssimées dans les conflits, laissant votre nouvelle possession sans défense. Il faudra gérer vos troupes (guerriers, nains, elfes, orcs, etc.) de force différente.

Les héros seront vos herauts !

Pour compliquer le tout, la magie intervient à de nombreux niveaux. Vous pouvez aussi «fabriquer» des héros, comme les elfes, nains, prêtres, druides ou mages. Ces trois dernières classes vous permettent à chaque tour de récupérer un peu de magie dans leurs sphères respectives; Magie qui vous servira à lancer des sorts, offensifs le plus souvent, sur vos ennemis. Ces héros sont au départ, de premier niveau, mais vous pouvez leur permettre de progresser, soit par des combats, soit en les envoyant sur des quètes. Ces dernières vous permettent en sus de récuperer des objets magiques. La stratégie à développer est très riche, et la qualité de réalisation aidant, on découvre rapidement que Fantasy Empires est un jeu vraiment passionnant.■

GENERIQUE

Editeur : SSI
Distributeur : PPS
Conception et réalisation : Silicon Knights

VERSIONS

PC — *La version PC est disponible. Aucune autre version n'a été annoncée.*

TESTE SUR

PC 486 DX 33 avec 8 Mo de RAM, une carte sonore Sound Blaster Pro et un joystick.

MATERIEL

Machine 386 SX et supérieur
Mémoire requise: 2 Mo
Modes graphiques : MCGA
Carte sonore : Ad Lib, Sound Blaster
Contrôle : souris
Média : 5 disquettes 3"1/2 HD
Installation disque dur : obligatoire
Espace requis : 16 Mo
Jeu en anglais
Manuel en français
Protection : manuel

COMPARATIF

STRONGHOLD (SSI)



Il y a seulement quelques mois, SSI nous proposait déjà un jeu de gestion / wargame basé sur D&D. Plus beau, sans doute, que Fantasy Empires, Stonghold proposait, de la même manière, de constituer un empire en détruisant toutes les tribus de monstres du pays. Là, pas d'opposant précis, mais des nuées de trolls, dragons et orcs, qu'il fallait combattre avec des guerriers, nains et magiciens. S'il est plus beau, Stronghold est aussi beaucoup moins complexe et souffre d'un côté répétitif que n'a pas Fantasy Empires. Sa simplicité, en revanche, lui permet de plaire aussi bien aux joueurs patentés qu'aux néophites. Après Stronghold et Fantasy Empires, ne doutons pas que, sur sa lancée, SSI nous proposera bientôt d'autres jeux du même genre. Pour notre plus grand plaisir. Et, si ce prochain jeu était basé sur les règles, beaucoup plus complètes, d'AD&D, cela n'en serait que mieux... On peut rêver.

VERDICT — OUI — MARC

Je ne suis pas d'accord avec Jean-Loup en ce qui concerne le maître de jeu, le Dungeon Master pour les initiés. Etant moi aussi un ex-adepte des jeux de rôles, j'ai apprécié ce clin d'œil de SSI aux maîtres de jeux qui passent leurs jours et leurs nuits à nous concocter de belles aventures. Ceci dit, Fantasy Empires tient plus du jeu de stratégie façon Defender of the Crown que du jeu de rôles. On retrouve cependant avec un plaisir non dissimulé l'atmosphère d'AD&D avec les hordes de magiciens, orcs, clercs et guerriers. Cela faisait longtemps que j'attendais un jeu de stratégie simple à gérer et doté de beaux graphismes; Fantasy Empires m'a amplement satisfait. Les puristes et les wargamers verront sûrement d'un mauvais œil, ce jeu de stratégie trop simpliste mais pour les mongolos comme moi qui n'aiment pas se triturer la cervelle, Fantasy Empires c'est l'idéal !

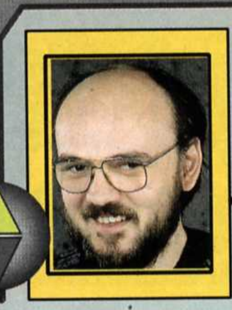
Marc Menier



VERDICT — OUI — JEAN-LOUP

Oublions le «Dungeon Master 7, une sorte d'aide permanente dont il est fait éloge dans la documentation : il est plus énervant qu'utile. Aussi est-il préférable de désactiver, d'autant que, quand il parle, le jeu est bloqué. En revanche, le jeu lui-même est réellement passinnant. Si l'on prend la peine de désactiver (même menu que plus haut) à chaque nouvelle partie, les animations, on obtient un jeu complexe, rapide et d'une durée de vie quasi-infinie. Car si les animations sont belles, elles sont répétitives et particulièrement longues. Cela ne m'empêchera pas de lui trouver quelques défauts, comme les retours de quêtes des héros, qui auraient pu (et auraient du) être présentées sous forme de tableau. Ceci dit, Fantasy Empire est un excellent jeu de stratégie, subtilement intégré au monde médiéval fantastique de D&D. Moi, j'aime.

Jean-Loup Jovanovic



Chaque pays conquis se présente sous la forme d'un bouclier de la couleur de la faction. Les symboles imprimés sur ces boucliers permettent de voir ce que contient le pays. Ce n'est bien évidemment applicable qu'à vos possessions...

Le «Dungeon Master», qui vous accueille au début, est sensé vous accompagner pendant tout le jeu. En fait, ses conseils répétitifs et trop nombreux vous lasseront bien vite. Heureusement, on peut le désactiver de même que la plupart des animations.

Si, au début, on a tendance à négliger la magie, elle acquiert rapidement une importance prédominante : le bon usage des sorts permet de dérouter l'ennemi et d'obtenir ainsi un avantage capital. Créer et entraîner des clercs et des mages vous servira toujours.

Money... Quoi que vous fassiez, il vous faut de l'argent. Pour étoffer vos troupes, pour construire des baraquements, des tours de mage ou de clercs, des fortifications... Mais, attention : les sorts de l'ennemi peuvent d'un coup détruire tous vos bâtiments !

Etendez immédiatement votre territoire. Les deux baraquements seront utilisés pour l'entraînement.



FANTASY EMPIRES, DÉROUTANT AU DÉPART, SE RÉVELE RAPIDEMENT PASSIONNANT. SEULE MANQUE AU TABLEAU UNE OPTION «MODEM» POUR JOUER À DISTANCE CONTRE UN JOUEUR HUMAIN.

STRATEGIE

GRAPHISMES — 86
Si le plateau de jeu est assez dépouillé (et très clair), les dizaines de dessins représentant troupes et bâtiments sont superbes.

ANIMATION — 80
De très nombreuses animationsbajoutent à l'ambiance du jeu, au prix d'une certaine lenteur de progression.

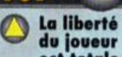
MUSIQUE — 72
Les thèmes proposés sont superbes, mais j'ai détecté quelques «fausses notes». Est-ce ma carte sonore ? Est-ce voulu ? déroutant...

BRUITAGES — 82
Sorts et combats sont agrémentés de nombreux bruitages fort bien réalisés.

PRISE EN MAIN — 85
Le manuel est clair, et permet de se familiariser en douceur avec toutes les subtilités de ce jeu.

JOUABILITE — 74
Ce serait parfait, ne serait-ce les lenteurs dues aux retour de quêtes. Avec 200 héros à valider un par un, on n'est pas sorti de l'auberge...

DUREE DE VIE — 96
Chaque partie est différente en changeant le type et le nombre des ennemis... On peut même jouer à plusieurs !





Le jeu peut être renouvelé à l'infini

La réalisation est bonne





Certains phases auraient pu être simplifiées

Le Dungeon Master sert très peu



INTERET 89%

GENESIA

On vous l'avait promis, c'est fait, Genesia sort sur PC. Dans ce jeu de stratégie, vous dirigez un peuple qui colonise un monde vierge. Pour l'occasion, Microïds vous propose le programme en haute et basse résolution. Deux jeux pour le prix d'un !
Testé par Morgan Feroyd



Soit les terres produiront, soit elles seront affectées au stockage. Cette petite île vous apportera beaucoup de blé, de tissu, de pierre de taille et de métal.

CONSTRUIRE	
CASERNE	1290
FOREUSE	1085
TEMPLE	735
ATELIER	651
TAVERNE	521
ECHOPPE	439
ENTREPOT	319
MUR DE PIERRE	220
HERSE	101
PUIT	84
ROUTE	33
CHAMPS	33

Ce menu détaille toutes les constructions réalisables par vos architectes, le coût et les matières premières nécessaires. Il faudra plusieurs tours de jeu pour les réaliser selon le moral de vos ouvriers.

Genesia est le dernier produit de Microïds. Ce jeu de stratégie, déjà testé sur Amiga, voit enfin le jour sur PC. Le principe reste identique. Vous dirigez un groupe de colons que vous devez organiser, faire prospérer et croître. Pour cela, il est nécessaire d'attribuer à chacun d'entre eux un métier afin qu'il accomplisse certaines taches. Huit professions sont proposées : soldat, fermier, architecte, inventeur, forgeron, menuisier, bûcheron et spécialiste. L'architecte construit des habitations ou des bâtiments, le bûcheron coupe les arbres (quelle originalité...), etc. Un des points les plus frappants dans Genesia est la complexité du micro-système. Tout est paramétré et en interaction. Si vous coupez trop d'arbres, tout l'éco-système de votre région risque d'être bouleversé. La tâche qui vous a été confiée n'est donc pas aisée puisqu'il vous faudra faire vivre tout ce beau monde en harmonie tout en le poussant à chercher sept joyaux perdus.

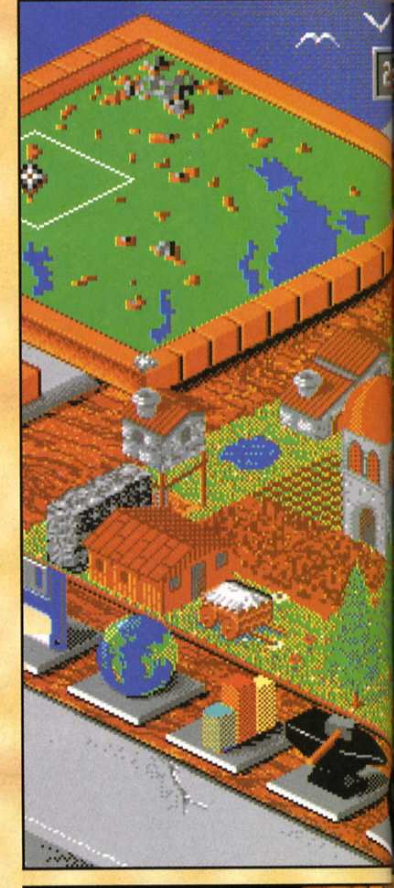
A la poursuite des diamants verts

Genesia n'est pas un simple jeu de stratégie profond et varié (ce qui n'est déjà pas si mal !). Votre quête principale est de récupérer sept gemmes afin de devenir ni plus ni moins que le maître du monde. Ces pierres sont reparties sur tout le territoire et, très rapidement, vous devrez mener des campagnes militaires pour vous approprier les joyaux récupérés par vos voisins. Genesia est aussi un jeu rythmé. Vos actions se décomposent en tours de jeu à durée limitée, soumis au cycle des saisons et donc aux aléas climatiques. Cela donne au jeu une cadence qui vous empêche de passer 600 heures d'affilée sur le même continent. Une bonne organisation est nécessaire pour mener à bien les différentes actions que vous voulez accomplir sans perdre de temps.

Le premier jeu de strategie a trois !

Vous n'êtes pas seul à convoiter les joyaux. Deux autres peuples vous ➤







Votre entrepôt est un élément vital du jeu. Engrangez le maximum de nourriture, et de matières premières pour plus de sécurité. A l'aide du chariot vous pourrez transporter vos ressources d'un terrain vers un autre.

Dans votre taverne, vous pourrez glaner des informations, en particulier sur la position de certains joyaux. Pour cela, il faudra y laisser quelques deniers si vous voulez des informations précises.

2 MINUTES DE JEU

S'IL TE PLAIT, MONSIEUR, DESSINE-MOI UN MONDE

Avant toute chose, il faut attribuer un métier à vos colons. Au début du jeu, vous aurez besoin de deux architectes, d'un fermier et d'un bûcheron.



Premier bâtiment à construire, un entrepôt pour stocker toutes vos denrées périssables. Pendant ce temps, les autres colons apprendront un nouveau métier.



Ceci fait, construisez une foreuse et embauchez un menuisier. En quelques tours, vous aurez la matière première pour mener à bien d'autres constructions.





En mode graphique 640x400, le terrain de jeu est vraiment très beau et le plateau de jeu très lisible. La version basse résolution (320x200) est bien évidemment, beaucoup moins lisible.

COMPARATIF

CIVILIZATION



THE WHEEL

Civilization Advance

Puisque Genesia se pose comme l'un des grands musts des jeux de stratégie, il est logique de le comparer à la référence du genre, à savoir Civilization. Les deux softs exploitent un thème exaltant et sont particulièrement riches. Ce qui les différencie est le soin apportée à la forme du programme. Genesia est plus récent, ce qui lui vaut d'être plus travaillé. Les graphismes en 640x400 sont beaux et détaillés, les intérieurs accompagnés de petites animations donnent un plus au programme. Bref, le plaisir des yeux est plus grand avec Genesia. La deuxième grosse différence est la vue employée. Civilization utilise une vue du dessus, comme une carte, alors que Genesia offre une vue tri-dimensionnelle, avec une perspective isométrique. Cela limite le champ de vision mais donne plus de relief au jeu. Les puristes de la stratégie préféreront Civilization alors que les autres pencheront pour Genesia. Pour ma part, je ne retirerai ni l'un ni l'autre de mon disque dur.

GENERIQUE

Editeur : *Microïds*
Distributeur : *Microïds*
Conception/Programmation : *Thomas Zighem, Jean-Paul Mari*
Graphismes : *Thomas Zighem, Antoine Roitelet*
Bande-son : *Claude Abromont*

VERSIONS

PC AMIGA

Genesia *est disponible sur PC et sur Amiga. Les versions ST et PC CD-ROM sont à l'étude.*

TESTE SUR

PC 486 DX2 *à 50 MHz avec 8 Mo de RAM, carte S-VGA 1 Mo et carte Sound Blaster.*

MATERIEL

Machine : *386sx et supérieur*
Mémoire requise : *640 Ko (dont 570 de libres)*
Modes graphiques : *MCGA et VGA*
Cartes son : *Adlib, Sound Blaster et Roland.*
Contrôle : *souris*
Média : *2 disquettes 3"1/2 HD*
Jeu *en français*
Manuel : *en français*

GENESIA

les disputent. Il est indispensable de faire plus vite et mieux qu'eux pour faire gagner votre civilisation. L'une des particularités de Genesia par rapport à ses concurrents est que les autres forces en présence peuvent être jouées par l'ordinateur ou par d'autres joueurs. Il est dans ce dernier cas nécessaire d'effectuer un tour de rôle mais cela permet de jouer à plusieurs et de rendre l'enjeu encore plus important et motivant. On peut juste regretter qu'une option link ou modem n'existe pas. Initialement, le jeu n'est pas guerrier. Vous réaliserez donc des alliances d'ordre économique avec vos voisins. Mais un jour ou l'autre, il se produira un clash car vous êtes tous les trois à la recherche du pouvoir et des joyaux ! A ce moment, vous pourrez mettre en branle votre armada de soldats, d'archers, de chevaliers, de canons et de montgolfières pour tenter de détruire votre ennemi.

BATISSEZ VOTRE MICRO SOCIETE

Afin d'assurer vos arrières, il faut structurer votre société. Pour cela, il faut construire une cité stable. Les architectes (s'ils ont la matière première) construiront des entrepôts, des casernes, des temples, des échoppes, des foreuses, des habitations et d'autres bâtiments. De la même façon, vous implanterez des routes, des puits et des murailles autour de votre ville. Les bâtiments ont un rôle déterminant et doivent être répartis sur votre territoire de façon judicieuse. De même, votre exploitation des ressources humaines et naturelles doit être soigneusement dosée et étudiée si vous ne voulez pas que tout s'effondre en quelques années. ■



Chaque année, vos sujets vous versent un impôt. Cet argent est indispensable pour que vous puissiez subsister.



Il est nécessaire de jeter régulièrement un coup d'œil sur le territoire de l'ennemi afin de juger de son état de développement.

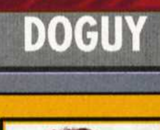


Le bilan vous permet d'évaluer statistiquement votre évolution dans tous les domaines. En un coup d'œil, vous verrez ce qui cloche dans votre administration, terrain par terrain. En haut à droite, vous voyez le nombre de joyaux que vous possédez.

VERDICT — OUI — MORGAN

Le must de l'année, et Tilt d'Or des jeux de stratégie, sort sur PC. Le jeu est presque identique à la version Amiga. La seule différence étant la rapidité de calcul de l'ordinateur entre les tours. Quand je dis que c'est la seule différence, c'est à propos de la version 320x200 car les programmeurs ont réalisé deux versions, fournies dans la même boîte. L'autre version est en haute résolution et apporte un plus certain au soft. Les graphismes sont plus détaillés et la lisibilité de l'ensemble gagne beaucoup. La bande-son, inchangée, est correcte. Avec cette version, Genesia prend une ampleur incomparable. Deux petits regrets toutefois : les terrains ne sont pas générés aléatoirement et il manque une option link entre deux PC. Cela dit, Genesia est un produit excellent que je vous conseille de vous offrir. Si vous ne le faites pas, je retiendrai ma respiration jusqu'à...

Morgan Feroyd



VERDICT — OUI — DOGUY

Un fait bien connu à la rédaction est que je suis l'un des rares à n'avoir jamais pratiqué assidûment Civilization. Pourquoi ? Parce que je n'ai jamais réussi à me faire à ces horribles graphismes et ce manque total d'animation. Heureusement pour moi, Genesia a su ajouter à la profondeur de Civilization une mise en scène graphique et sonore convaincante (très convaincante, même, en ce qui concerne la version 640x400 en 16 couleurs, vraiment superbe). Alors là, pas de problème, j'y passerais des journées (malheureusement, j'ai comme qui dirait un peu de boulot à faire à Tilt !). Genesia était déjà excellent sur Amiga et il est encore mieux sur PC, essentiellement grâce au confort qu'apporte la présence du disque dur. Croyez-moi, ce jeu mérite amplement son Tilt d'Or et s'il ne vous faut qu'un soft du genre, c'est Genesia !

Dogue de Mauve



TOP

- La richesse du programme
- L'option trois joueurs
- Les tours de jeu qui rythment les parties
- Les deux versions graphiques

FLOP

- Lisibilité médiocre (en mode 320x200)
- Bruitages peu représentatifs
- Impossibilité de générer ses propres terrains
- Absence d'une option link

GENESIA

GENESIA EST SANS AUCUN DOUTE L'UN DES MUSTS DE L'ANNÉE. LE THEME EST EXALTANT ET LE JEU À LA FOIS RICHE ET VARIÉ.

STRATEGIE

GRAPHISMES — 80
Les graphismes sont très fouillés. On peut juste regretter le manque de lisibilité en mode MCGA car tout à tendance à se superposer.

ANIMATION — 80
Le scrolling est propre et les personnages actifs. Selon la saison, la pluie, des flocons ou des feuilles mortes passent sur l'écran.

MUSIQUE — 78
La musique est sympathique et n'intervient que dans les phases transitoires. Cela évite d'être agacé par un fond sonore permanent.

BRUITAGES — 70
Les bruitages viennent appuyer l'ambiance du jeu mais, parfois, ils sont un peu étranges et représentent mal l'action en cours.

PRISE EN MAIN — 59
Il est évident que Genesia nécessite un certain apprentissage avant de commencer. Mais la doc est bien faite.

JOUABILITE — 80
Le maniement à la souris est simple et instinctif même si les clics souris ne répondent pas toujours extrêmement bien.

DUREE DE VIE — 90
Les cinq mondes paramétrables en trois niveaux de difficulté offrent des centaines d'heures de jeu pour un programme très riche.



DIFFICULTE 1 2 3 4 5 — PRIX D — 3 JOUEURS — PC

INTERET 93 %

DONNEZ UNE NOUVELLE "VOIX" A VOTRE PC AVEC CREATIVE ET TILT

CREATIVE LABS



Pack Sound Blaster 16 - PREMIUM

1er PRIX
Sound Blaster 16 - PREMIUM
Le Top du Top. Cet ensemble intègre les meilleurs composants multimedia : carte audio Sound Blaster 16, lecteur de CD-ROM multi session, double-vitesse, HP Stéréo, microphone et de multiples logiciels et titres CD.

2ème PRIX
Sound Blaster CD DISCOVERY
Un extraordinaire kit multimedia qui avec l'association de la Sound Blaster Pro, d'un lecteur de CD-ROM double vitesse, multi-session, HP Stéréo et d'une sélection des meilleurs CD du moment transforme votre PC en véritable station multimedia

3ème PRIX
Carte Sound Blaster 16 Basic
Carte sonore 16 bits stéréo avec interface CD-ROM Creative et un ensemble de logiciels DOS et WINDOWS

4ème PRIX
Sound Blaster Pro
Carte sonore audio stéréo 8 bits multimedia la Sound Blaster de référence

5ème PRIX
Sound Blaster 2.0
Carte audio de base, compatible avec des milliers de logiciels jeux, musique, multimedia

du 6ème au 10ème PRIX
un polo CREATIVE LABS

du 11ème au 20ème PRIX
une casquette Sound Blaster

1re QUESTION

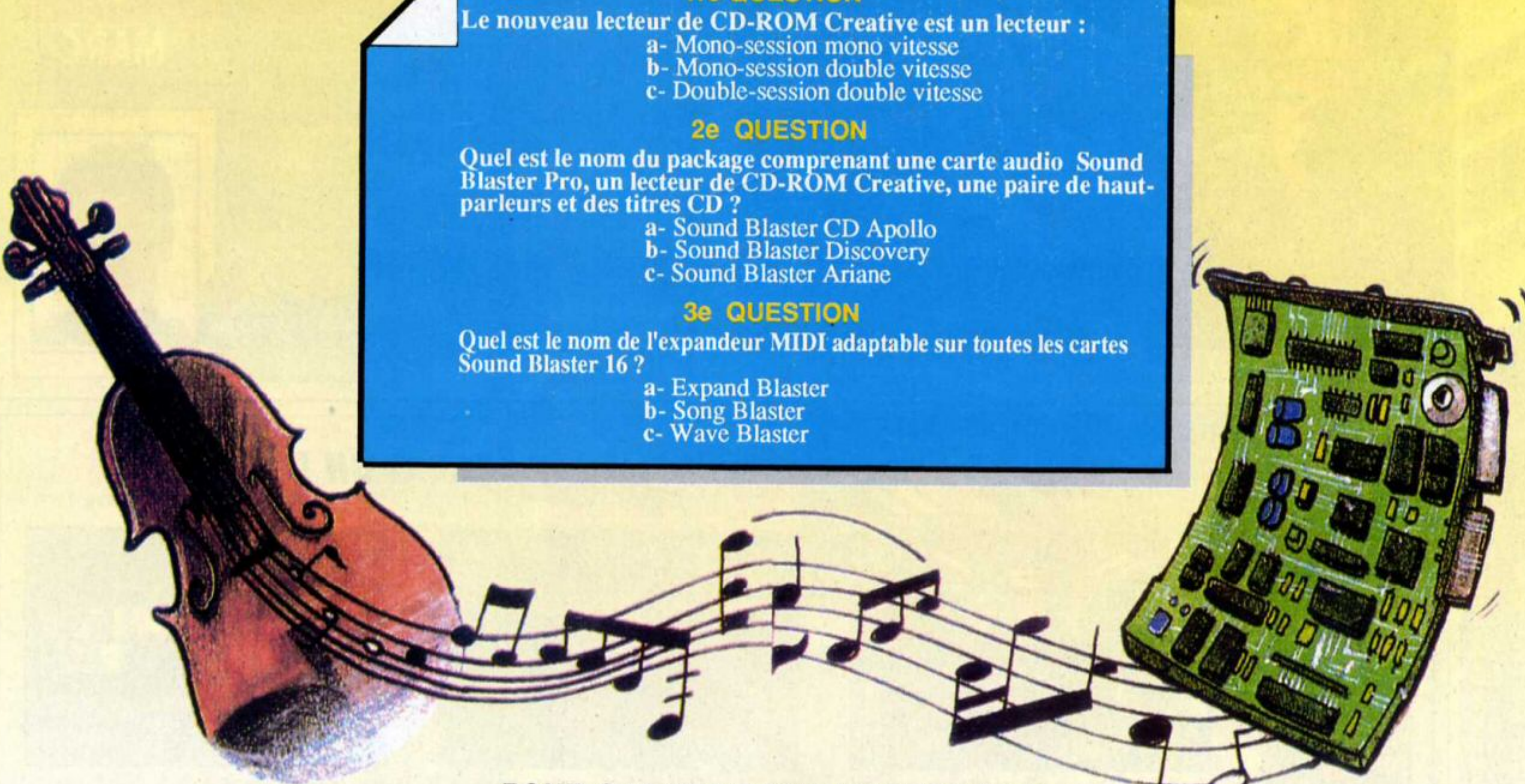
Le nouveau lecteur de CD-ROM Creative est un lecteur :
- **a**- Mono-session mono vitesse
- **b**- Mono-session double vitesse
- **c**- Double-session double vitesse

2e QUESTION

Quel est le nom du package comprenant une carte audio Sound Blaster Pro, un lecteur de CD-ROM Creative, une paire de haut-parleurs et des titres CD ?
- **a**- Sound Blaster CD Apollo
- **b**- Sound Blaster Discovery
- **c**- Sound Blaster Ariane

3e QUESTION

Quel est le nom de l'expandeur MIDI adaptable sur toutes les cartes Sound Blaster 16 ?
- **a**- Expand Blaster
- **b**- Song Blaster
- **c**- Wave Blaster



POUR GAGNER CES SUPERBES LOTS

il suffit de renvoyer vos réponses aux questions avant le 31 décembre minuit cachet de la poste faisant foi sur carte postale uniquement à :

TILT/Concours Creative Labs
9/13 rue du colonel Pierre Avia -75015 PARIS

N'oubliez surtout pas d'indiquer vos nom, prénom et adresse complète.

Les lots seront attribués par tirage au sort parmi les bonnes réponses - RÈGLEMENT DISPONIBLE SUR SIMPLE DEMANDE AU SERVICE PROMOTION DE TILT

IN EXTREMIS




Vous connaissez Castle Wolfenstein 3D, Wolf 3D pour les initiés. Ce jeu a bouleversé le monde des jeux micro, en offrant des animations époustouflantes. In Extremis, c'est un super-Wolf 3D auquel on a ajouté un zeste d'aventure et de réflexion. Gare, les aliens sont là !

Testé par Jean-Loup Jovanovic

In Extremis débute par une présentation animée qui vous raconte ce que vous êtes venu faire dans cette galère. En fait, alors que vous étiez, depuis votre vaisseau, en train d'étudier un énorme navire spatial, le signal d'urgence a retenti. Il ne vous reste que quelques minutes pour évacuer votre vaisseau avant l'explosion. Et, bien sûr, la seule porte de sortie, c'est justement ce qui se révèle être une station de recherche biologique. Vous voilà donc largué dans un vaisseau inconnu avec pour tout matériel une combinaison étanche (l'air est contaminé) et un fusil.

« Il en sort de partout !»

In Extremis est à la fois un jeu d'action, d'aventure et de stratégie. Le vaisseau que vous devez explorer (pour, finalement, pouvoir vous en échapper), ne contient aucune vie humaine. Cela ne veut pas dire qu'il n'y a pas de vie du tout ! De fait, il semble bien que quelques expériences malheureuses aient donné le jour à des monstres terrifiants, qui tentent de vous détruire par tous les moyens.

Un véritable labyrinthe

Le vaisseau est composé d'une multitude de niveaux, qui sont autant de labyrinthes peuplés des monstres sus-cités. Vous pouvez y récupérer des armes, des «solutions énergétiques», de l'oxygène, ou encore plus important, les cartes d'accès et les codes nécessaires à votre progression. Les objets sont contenus dans des caches fermées, et il vous faut donner le code du niveau où vous êtes pour pouvoir y accéder. Ce système de code souvent complexe, basé à la fois sur l'utilisation des cartes, et d'un code de déchiffrage fourni par le manuel. Certains tableaux recèlent des ➤

VERDICT — OUI — JEAN-LOUP

Au premier abord, In Extremis est déroutant. Ses graphismes un peu «fouillis» rendent bien l'ambiance d'Alien, et l'agressivité des monstres peut surprendre, même si on s'y attendait un peu.
Puis, au fur et à mesure que l'on avance dans le jeu, on découvre sa complexité et son étendue. Si, techniquement, il n'est pas vraiment exceptionnel, surtout comparé à des jeux comme Shadow Caster ou Underworld, il est empreint d'une atmosphère fichtrement angoissante, franchement sinistre même, par laquelle il est bien difficile de ne pas se laisser envoûter.
Et l'on se surprend, soudain, à sursauter au détour d'un couloir, ou à pencher la tête pour essayer de voir «ce qu'il y a là bas»...
Au final, In Extremis est une totale réussite. Mais attention : âmes sensibles s'abstenir !
Jean-Loup Jovanovic

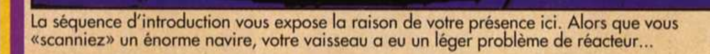




VERDICT — OUI — MARC

Depuis Underworld, on ne compte plus les jeux d'action ou d'aventure qui utilisent cette technique de 3D spectaculaire... In Extremis risquait donc d'avoir du mal à se démarquer de ses concurrents.
Heureusement, le jeu dégage une ambiance extrêmement prenante qui va vous coller à votre fauteuil et qui fait toute la différence ! Pour peu que, comme moi, vous ayez aimé le film Alien, vous oublierez vite les contours de l'écran de votre PC pour plonger complètement dans l'action (éteignez la lumière et mettez le son à fond, vous verrez, ça aide !). Les graphismes sont pleins de détails glauques (j'affectionne particulièrement le liquide visqueux qui dégouline sur la visière de votre casque chaque fois que vous venez d'éclater un alien !) et les bruitages sont angoissants à souhait. Si vous aimez avoir peur, vous aimerez In Extremis !
Marc Lacombe




La séquence d'introduction vous expose la raison de votre présence ici. Alors que vous «scanniez» un énorme navire, votre vaisseau a eu un léger problème de réacteur...

2 MINUTES DE JEU

«ILS SONT LAAAAAAARGH !»


Où diable avez-vous débarqué ? Bon, il y a de la lumière, c'est déjà ça. Mais les réserves d'oxygène sont limitées, et il va falloir songer à les renouveler rapidement.


Mais.... C'est habité ! Ces bestioles, dont vous ne voyez qu'un bras, sont particulièrement agressives. Vous ne disposez que d'un fusil, mais vous récupérerez d'autres armes.



Pour obtenir la première carte, utilisé le «code secret» fourni par la documentation. Cette carte vous permet d'obtenir d'autres codes, qui vous donneront accès à d'autres cartes, etc.



Les décors de In Extremis varient en fonction des niveaux. Heureusement, me direz-vous. Le problème, c'est que plus on avance dans le jeu, plus c'est stressant !

GENERIQUE

Editeur : *Delphine Software*
Distributeur : *PPS*
Programmation et scénario : *Cyril Trevoan*
Graphismes : *Orou Mama*

VERSIONS

PC — *Le jeu sera disponible sur PC dans un mois environ, les auteurs ayant retardé sa sortie pour ajouter des améliorations de dernière minute.*

TESTE SUR

PC 486 DX 33 *avec 8 Mo de RAM, une carte sonore Sound Blaster Pro et*

MATERIEL

Machine : *PC 386 SX 20 MHz et supérieur*
Mémoire requise : *1 Mo*
Mode graphique : *MCGA*
Carte sonore : *AdLib, SoundBlaster*
Contrôle : *clavier, souris (prévu)*
Média : *5 disquettes 3"1/2 HD*
Installation disque dur : *obligatoire*
Espace requis : *14 Mo environ*
Jeu : *en français*
Manuel : *en français*
Protection : *par codes*

COMPARATIF

CASTLE WOLFENSTEIN 3D



En matière de baston bestiale, il est difficile de faire mieux que Castle Wolfenstein 3D (dit «Wolf-3D»). Ce jeu, disponible en shareware (sa suite complète, Spear of Destiny, est distribuée par Psygnosis), vous propose de massacrer des armadas de soldats, de chiens, de zombies, etc. C'est surtout du point de vue technique qu'il est impressionnant. Il a été l'un des premiers, avec Ultima Underworld (qui, il est vrai, va nettement plus loin dans ce domaine), à proposer une vue en 3D texturée, d'un réalisme époustouflant.
Son principal défaut consiste en la maigreur de son scénario, le côté aventure étant totalement oublié. Mais, pour les amateurs d'action pure et durs, c'est un délice. Il est à noter que la suite de Castle Wolfenstein 3D, Doom, est attendue «incessamment-sous-peu» et qu'elle semble encore bien plus impressionnante.



Autre niveau, autres décors. L'image est rougeâtre, c'est tout simplement parce que vous passez sous une lampe rouge !

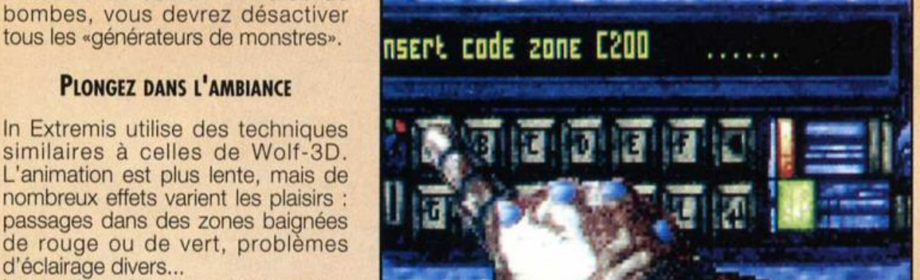
➤ objets vitaux mais, si vous n'avez pas la carte du niveau, ceux-ci resteront inaccessibles... Pour compliquer les choses, les ascenseurs qui relient les différents labyrinthes nécessitent eux-mêmes des cartes spécifiques, qu'il vous faut récupérer au fur et à mesure de votre progression.
Les monstres, très agressifs, vous attaquent souvent à vue. Certains, plus malins, vous attendent au détour d'un couloir. A l'aide de bombes, vous devrez désactiver tous les «générateurs de monstres».




La carte du niveau peut être téléchargée, et vous donnera des informations importantes (en particulier l'emplacement des ascenseurs).

PLONGEZ DANS L'AMBIANCE

In Extremis utilise des techniques similaires à celles de Wolf-3D. L'animation est plus lente, mais de nombreux effets varient les plaisirs : passages dans des zones baignées de rouge ou de vert, problèmes d'éclairage divers...
La gestion, dans la version testée, était réservée au clavier, mais la souris doit être intégrée dans la version finale. Cependant, elle ne devrait pas être indispensable, le contrôle étant déjà excellent.■



Après les cartes d'accès, les codes d'accès. Une suite de codes bizarres, qu'il vous faut traduire en lettres à l'aide du manuel.

TOP

- **L'ambiance est vraiment prenante**
- **Le jeu est très grand**
- **C'est un Wolf 3D «intelligent»**

FLOP

- **L'animation est loin derrière certains jeux actuels**
- **Les possibilités d'interaction sont assez réduites**

IN EXTREMIS
A Game by
Blue Sphere
Code : Cyril Trevoan
Graphics : Orou Mama
Additional working : Erwan Bodenan
Demo version

J'AIME VRAIMENT BEAUCOUP IN EXTREMIS. IL EST UN CHOUILLA MOINS BEAU QUE WOLF3D, MAIS IL EST AUSSI INFINIMENT PLUS INTÉRESSANT !

ACTION

GRAPHISMES — 80
Si l'on ne peut pas dire que les graphismes de In Extremis soient particulièrement beaux, ils n'en sont pas moins très efficaces !

ANIMATION — 78
Le déplacement est fluide, et la marche est marquée par un mouvement vertical de la caméra. Mais ce n'est pas vraiment rapide...

MUSIQUE — -
Cette version ne disposait pas encore de musiques, qui seront intégrées dans la version finale.

BRUITAGES — 89
Entre les portes qui s'ouvrent avec un «Shhhhhhh» angoissant, vos propres pas et le bruit des aliens, il y a de quoi avoir peur !

PRISE EN MAIN — 91
La documentation raconte le jeu comme si vous y étiez vraiment. Le système de protection est intelligemment intégré au jeu.

JOUABILITE — 90
Aucun problème, le nombre d'actions possible étant assez limité. Vous pouvez même redéfinir les touches... Le luxe !

DUREE DE VIE — 88
J'ai passé plusieurs nuits sur In Extremis, et je n'en ai fait qu'une toute petite partie... Ça a l'air vraiment TRES grand.



DIFFICULTE 1 2 3 4 5
PRIX D
1 JOUEUR
PC 386+

INTERET 90 %

INDY CAR RACING

Réaliser une course de F1 haut de gamme quelques mois seulement après l'excellent Formula One Grand Prix de Microprose, il fallait oser. C'est pourtant ce qu'a fait l'équipe de Papyrus Publishing, qui, somme toute, ne s'en tire pas mal du tout...
Testé par Jean-Loup Jovanovic



Parmi les nombreux réglages disponibles, il existe une option qui permet à votre véhicule de ne pas subir de dommages. C'est heureux, car dans les premiers temps les crashs et autres sorties de route seront monnaie courante...

Dans la simulation de conduite, comme dans la simulation de vol, il existe deux écoles. La première privilégie l'action, et offre au joueur un maximum de «fun». La seconde, à laquelle appartient Indy Car Racing, attache au contraire une plus grande importance au réalisme, afin de reproduire les courses «comme si vous y étiez», quitte à décourager les non-spécialistes. Car Indy Car Racing n'est pas un soft pour amateurs ! Les différentes courses proposées ont été réalisées dans le respect des moindres détails.
Ainsi, vous pouvez - c'est même indispensable si vous ne voulez pas piloter une savonette - déterminer le type et la ►

COMPARATIF

FORMULA ONE GRAND PRIX



Différent dans sa forme de Indy Car Racing, F1 Grand Prix est sur le fond très proche de son concurrent. Utilisant une représentation 3D surfaces pleines classique mais très travaillée, F1GP recherche, comme Indy, à reproduire avec le maximum de fidélité les sensation d'une «vraie» course. Pour y parvenir, une seule solution : laisser au joueur le soin d'effectuer tous les réglages des vraies F1, et sacrifier le côté «jeu» au profit de l'aspect «simulation». Ces deux jeux sont donc très similaires, et ce malgré un type de voiture différent.
Mais Indy Car Racing prend d'emblée l'avantage grâce à sa vitesse d'animation, qui rend ce jeu «correct» sur un 386 SX 33 (à 16 MHz, en revanche, cela devient franchement lent), alors que F1GP se traîne péniblement à 33 MHz même sur un 486. Ces deux jeux n'en sont pas moins très bons, et les amateurs (les vrais !) n'hésiteront pas à acquérir... les deux.

VERDICT — OUI
DOGUY

Jean-Loup a raison, Indy Car Racing n'est pas fait pour les débutants et j'ai eu un certain mal à m'y mettre. Mais une fois l'engin maîtrisé, ça décoiffe !
Lorsque j'ai vu Indy Car Racing pour la première fois, je l'ai crrément qualifié de «Comanche du jeu de course». Un surnom assez proche de la réalité, surtout grâce à l'animation vraiment rapide du jeu (même si je dois admettre que les graphismes et la jouabilité sont en-deça de ceux de Comanche).
A mon avis, Indy Car Racing prend la Pole Position des jeux de courses sur PC... en attendant l'arrivée d'une hypothétique version de Vroom. Alors, si vous aimez les courses de voitures, n'ayez pas peur de devoir potasser le manuel pendant quelque temps, Indy Car Racing est fait pour vous !

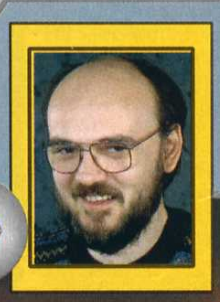
Dogue de Mauve



VERDICT — OUI MAIS...
JEAN-LOUP

Un petit conseil : lisez la documentation avant de commencer ! Indy Car Racing est un jeu riche et complexe, et sa présentation colorée ne doit pas vous faire croire qu'il est simple à manipuler. Cette documentation est, de plus, fort intéressante, puisqu'elle vous informe de tout ce qu'un bon pilote de F1 (ou plus précisément de formule Indy) doit savoir. Si vous prenez cette peine, et que vous aimez le réalisme, aucun doute : Indy Car Racing est fait pour vous. La tenue de route est un élément capital du jeu, et le nombre de paramètres intervenant sur ce point est impressionnant. Mais les amateurs d'action pure et dure seront déçus, de par la nécessité de freiner de temps en temps... Mais, après tout, c'est peut-être l'occasion de découvrir ce qu'est vraiment une course automobile...

Jean-Loup Jovanovic



2 MINUTES DE JEU

DEUX MINUTES A 300 KM/H...



Commençons par une course simple. Dans la douzaine disponible, une bonne moitié ne propose que des classiques circuits circulaires. Choisissez-en un facile (pas Laguna Seca !).



Les réglages sont primordiaux. Bien choisir ses pneumatiques est capital, en tenant compte du terrain et du niveau d'humidité. En passant, réglez aussi vos suspensions et vos ailerons.


N'hésitez pas à consacrer du temps en entraînement. Manier ce bolide n'a rien d'évident. Puis lancez-vous dans les qualifications, puis dans la course proprement dite...

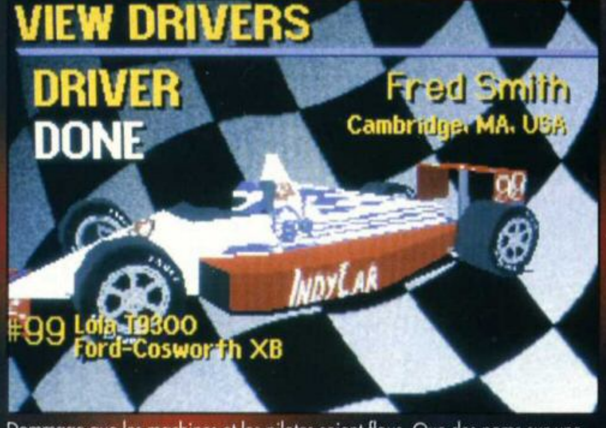
pression des pneumatiques, la répartition du freinage entre l'avant et l'arrière, la rigidité des suspensions, et une multitude de paramètres mécaniques, et élaborer ainsi le «réglage adéquat» à chaque course. Tout cela nécessite des heures pour tester vos choix. Ce jeu est à déconseiller aux néophytes.

UNE 3D QUI DÉMÉNAGE !

Indy Car Racing utilise à la base la classique représentation 3D surfaces pleines, mais avec de nombreuses améliorations qui en font peut-être la course de F1 la plus réaliste visuellement.
Ainsi, la piste est zébré de traces de pneu (fort utiles, d'ailleurs, pour anticiper le prochain virage), et de bandes blanches des plus réalistes. Les arbres et autres éléments du décor sont constitués de polygones du plus bel effet. Enfin, un troisième niveau correspond au décors lointain : forêts, montagnes et monuments, le tout très bien rendu. Il est d'ailleurs regrettable qu'à cette vitesse, il soit impossible d'apprécier le paysage.
Une indispensable fonction «replay» est proposée. Elle permet de visionner vos exploits - crash ou victoire, au choix - sous divers angles de vue, comme lors d'une retransmission télévisée.

ASTIQUEZ VOS JOYSTICKS, ÇA VA TRACER !

Indy Car Racing est non seulement beau, mais aussi rapide. L'animation ne souffre, sur un 486 DX 33, d'aucune lacune. L'ergonomie, enfin, est excellente, pour peu que vous disposiez d'un joystick et que vous lui accordiez un peu de temps pour le configurer correctement.
Je vous conseille de choisir les direction avant/arrière pour l'accélération et le freinage, cela augmente grandement la tenue de route. Un certain nombre de touches vous permettent de procéder à quelques réglages pendant la course, mais le joystick dûment configuré est tout à fait suffisant.
Comme je vous le disais plus haut, Indy est réservé aux «pros» des simulations automobiles et aux passionnés de technique. Pour vous en convaincre, il vous suffit de démarrer à fond et de tourner un peu le volant : vous partez immédiatement en tête à queue. De même, si vous arrivez à 100 MPH dans un virage serré, vous vous «mangerez» sans aucun doute les rails de sécurité. Inutile d'essayer de foncer à tombeau ouvert tout le long de la course, cela ne sert strictement à rien !
Les moins pressés, en revanche, apprécieront le luxe de détails de ce jeu. A noter qu'il est possible de jouer à deux par modem. Qui sait ? Peut-être est-ce l'occasion d'en acheter un... ■



Dommage que les machines et les pilotes soient flous. Que des noms sur une liste... Ici, point de «style de conduite» ni de «coup de gueule»...


Le but est, bien entendu, de gagner une coupe. Plusieurs années sont disponibles (avec les VRAIS pilotes correspondants), ce qui vous permettra de varier un peu les plaisirs.



Comme dans tout bon simulateur qui se respecte, vous pouvez revoir votre course depuis une multitude d'endrois, à plusieurs vitesses, etc... On se croirait presque devant une retransmission télévisée.

GENERIQUE

Editeur : Papyrus Publishing
Distributeur : Virgin
Conception et programmation : David Kaemmer
Graphismes 3D : Adam Levesque

VERSIONS

PC — La version PC devrait être disponible au moment où vous lisez ces pages. Aucune autre version n'est annoncée.

TESTE SUR

PC 486 DX 33 avec 8 Mo de RAM, une carte sonore SoundBlaster Pro et un joystick.

MATERIEL

Machine : 386 SX 25 ou +
Mémoire requise : 2 Mo
Modes graphiques : MCGA
Carte sonore : AdLib, SoundBlaster
Contrôle : clavier, joystick (recommandé), souris
Média : 5 disquettes 3"1/2 HD
Installation disque dur : obligatoire
Espace requis : 13 Mo
Jeu en anglais
Manuel : en français
Protection : manuel

TOP
- Le réalisme est très poussé
- C'est techniquement parfait

FLOP
- La formule «Indycar» est moins connue en Europe que la F1
- Un jeu réservé aux passionnés



INDY CAR RACING EST UNE EXCELLENTE SIMULATION, BELLE ET PRÉCISE. ET L'USAGE DE VOITURES INHABITUELLES (INDYCAR) NE POSE EN FAIT AUCUN PROBLEME.

SIMULATION DE COURSES

GRAPHISMES — 87
Qu'il s'agisse de la piste, des voitures ou du paysage, tous les éléments d'Indy Car Racing sont beaux. C'est impressionnant, non ?

ANIMATION — 91
Rapide, fluide et précise, l'animation ne souffre d'aucun défaut. Un jeu d'action avec ces techniques serait peut-être à étudier...

MUSIQUE — -
La version «presque finie» testée ici ne dispose d'aucune musique. L'option est en revanche présente dans les menus...

BRUITAGES — 93
A l'opposé, les bruitages sont bien présents. Il sont même excellents, parmi les meilleurs qu'on ait pu entendre sur un jeu de ce type.

PRISE EN MAIN — 82
Le manuel est très clair, et heureusement, car la lecture de ces pages est indispensable pour pouvoir apprécier le jeu.

JOUABILITE — 81
Après une première phase difficile, on apprécie le réalisme de la conduite. Attention, le joystick est fortement conseillé.

DUREE DE VIE — 80
Difficile d'apprécier la durée de vie d'un tel jeu. Pour un «accroc», elle peut être infinie. Sinon, vous risquez de vous lassez rapidement.





REBEL ASS
STAR WARS

Avis à tous les Luke Skywalker en herbe : voici enfin venue l'occasion rêvée de loger quelques tirs de laser bien placés entre les petits yeux méchants et glauques de l'infâme Darth Vader... si vous survivez aux premières missions. Rebel Assault démontre avec brio que CD-ROM n'est pas forcément synonyme de lenteur.

La fabuleuse saga de Star Wars est en train de devenir la poule aux œufs d'or des éditeurs de logiciels. A peine avons-nous eu le temps de digérer l'excellent X-Wing, que LucasArts nous assène, dans un tout autre registre, Rebel Assault. Basé sur un scénario qui reprend dans le désordre des événements marquants des trois films de la saga, Rebel Assault nous fait revivre en accéléré une partie des aventures de Luke Skywalker, depuis ses premiers pas dans la base d'entraînement de Tatooine jusqu'à la destruction de l'Etoile noire. Au début du jeu, vous êtes donc un bleu; fraîchement débarqué sur Tatooine et engagé dans les rangs de la Rébellion. Après quelques missions d'entraînement, l'Empire entre en scène et votre douce tranquillité prend brusquement fin. Vous devrez alors dans un premier temps défendre la base contre les vagues d'assaut des impériaux puis, forcé d'atterrir après avoir détruit un walker, vous devrez vous frayer un passage à coups de laser jusqu'à l'aire de décollage où vous attend un chasseur X-wing. Vous devrez alors escorter les transports de troupes qui évacuent la base, détruire une armada de chasseurs Tie et enfin (car rien ne vous sera épargné) subir le supplice de la tranchée : au bout d'un infernal rase-mottes à la surface de l'Etoile noire, vous devrez placer une torpille à photons dans une cible pas plus grande que pas grand'chose ! Et ne pensez même pas à déserter - toute la Rébellion compte sur vous.

Comme au ciné !

La parenté est évidente dès les premières secondes de l'intro : le jeu est truffé de séquences vidéo ou d'images de synthèse tirées, pour la plupart, directement des films. Les séquences vidéo interviennent entre chaque mission, en particulier pour les briefings. De plus, toutes les deux ou trois missions, des séquences plus longues exposent la progression de l'histoire. Le tout est accompagné de voix digitalisées et de thèmes musicaux originaux.
Dans les séquences de jeu à proprement parler, les décors sont tous en 3D et ont été soit



La séquence de vol dans la caverne est particulièrement impressionnante. Pour ne pas gâcher la surprise, on ne vous montre que l'entrée.

SACHEZ CONFIGURER LE CD-ROM

Il n'est pas nécessaire d'avoir le dernier lecteur de CD-ROM de chez NEC, un monstre capable de transférer des données à 600 Ko/seconde ! Ce test a été effectué avec un lecteur simple vitesse et le jeu s'en est parfaitement tiré. Tout l'art réside dans la configuration du lecteur, ou plutôt de l'extension du DOS qui permet d'accéder aux lecteurs de CD-ROM. Cette extension est un petit programme résident dénommé MSCDEX.EXE, qui est chargé le plus souvent à partir de l'AUTOEXEC.BAT avec une commande qui ressemble à (les paramètres entre crochets sont optionnels):
[LOADHIGH] [lecteur:\chemin\]MSCDEX /D:MSCD001 /M:5 [/E] [/S]
Le paramètre M est le plus important : il définit le nombre de tampons affectés à la lecture des données sur le CD-ROM. Donnez-lui une valeur assez élevée, par exemple 15 ou 20 (/M:15 ou /M:20).
Par ailleurs, un certain nombre de programmes d'antémémoire permettent de mettre en antémémoire un lecteur de CD-ROM (SMARTDRV ne le fait pas). Consultez la documentation du programme que vous employez pour savoir comment forcer la mise en antémémoire du lecteur de CD-ROM

2 MINUTES DE JEU

ATTACHEZ LES CEINTURES ET PREPAREZ LES



Bon, pas d'excitation. Ceci est votre premier vol d'entraînement, alors pas de folies et regardez bien où vous mettez les ailes.



Le but du jeu est de se faufiler à travers cette gorge rocheuse sans abîmer la carroserie. Vous croyez que c'est facile ?



Alors, le bleu ? On rigole moins, à ce que je vois. Les distractions ne sont pas finies, voici la deuxième partie: il faut descendre tout ce qui bouge et éviter le reste !

[ASS]AULT

GENERIQUE

Editeur : *LucasArts*
Distributeur : *Ubi Soft*
Conception/Programmation : *Vince Lee*
Graphismes : *Ron Lussier*
Bande-son : *John Williams*

VERSIONS

PC CD | CD-I

Les deux versions ont été développées simultanément et devraient être toutes disponibles en même temps.

TESTE SUR

Un monstre : PC 486DXII-66 *avec 16 Mo de RAM, carte SVGA Local Bus et carte Sound Blaster Pro. Lecteur CD-ROM Matsushita (150 Ko/seconde), joystick, souris, DOS 6.0.*

MATERIEL

Machine : *PC 386DX25 minimum (486DX ou 486DX2 conseillé)*
Mémoire requise : *1 Mo (DOS) + 1 Mo (XMS)*
Cartes sonores : *Sound Blaster, Sound Blaster Pro (conseillée), Pro Audio Spectrum, Ultrasound, Aria*
Contrôle : *clavier, souris, joystick (très fortement conseillé)*
Média : *1 CD-ROM*
Installation disque dur : *inutile*
Espace requis : *10 Ko (fichiers de configuration)*
Jeu *en anglais.*
Manuel *en anglais dans la version testée.*
Pas de protection *dans la version testée.*

ATTENTION : CONCOURS INTERSIDERANT !

Une bonne nouvelle pour les plus aventureux d'entre vous : le jeu comporte un cheat mode. Non, non, ne comptez pas sur moi pour le révéler. En revanche, le premier d'entre vous à le trouver se verra offrir par l'Empire un Croiseur Impérial grandeur nature (la planète de parking n'est pas fournie). Envoyez vos réponses à: Darth Vader, Sith, Système Dagobah.



Piloter un vaisseau n'est pas tout - il vous faudra aussi savoir dégainer plus vite que votre ombre pour pouvoir parvenir jusqu'à l'aire de décollage où vous attend votre chasseur.

➤ numérisés à partir des décors d'origine, soit précalculés. Le résultat est particulièrement bien réussi, même si les images précalculées limitent le champ de manœuvre. Pas question en effet d'effectuer un looping pour poursuivre un adversaire - la trajectoire de votre vol est préprogrammée.

FEU À VOLONTÉ !

Rebel Assault comprend 15 missions, chacune d'elles étant composée de deux à trois parties. Les premières sont des missions d'entraînement destinées à vous familiariser avec le maniement des différents engins que vous aurez à piloter: T16, speeder des neiges, chasseurs A-wing et ➤

COMPARATIF

X-WING



Avec une composante «simulation» beaucoup plus marquée et des techniques de combat radicalement différentes, X-Wing appartient à un genre qui n'a pas grand'chose à voir avec Rebel Assault. Pourtant, la comparaison s'impose car l'intrigue et l'éditeur sont les mêmes et, en fin de compte, ce qui importe dans les deux jeux c'est de descendre un maximum d'adversaires. Les deux jeux font également appel à des techniques graphiques différentes : bitmaps d'un côté, contre vidéo et 3D précalculée de l'autre. Enfin, X-Wing dispose d'ores et déjà d'un data disk qui augmente d'autant sa durée de vie alors que Rebel Assault ne propose que 15 missions. Les aficionados des simulations pourraient vanter encore longtemps les points forts de X-Wing au détriment des limitations de Rebel Assault. Cependant, malgré toutes leurs différences, chacun de ces jeux est excellent dans son genre et, s'il fallait choisir, je prendrais sans doute les deux : un pour ouvrir l'apétit et l'autre, pour le dessert.

VERDICT — OUI

SERGE



Une chose est claire : si vous vous attendez à une simulation semblable à X-Wing, vous n'aimerez pas ce jeu. En revanche, si vous prenez Rebel Assault pour ce qu'il est, c'est-à-dire un jeu d'action pure, vous ne manquerez pas d'être séduit par les qualités de ce jeu. Si je vous dis que la bande sonore vaut, à elle seule, le détour et que les graphismes et l'animation ne sont pas en reste, vous comprendrez aisément pourquoi. Moi, en tout cas, je suis totalement conquis et même si l'on peut reprocher à Rebel Assault de ne pas accorder au joueur la même liberté de mouvement que son concurrent, cela n'enlève rien à ses qualités. C'est un excellent jeu, bien adapté au CD-ROM dont il exploite toutes les possibilités et je n'hésite pas à vous le conseiller. Et si vous n'avez pas encore de lecteur de CD-ROM, voici un excellent prétexte pour en acheter un.

Serge D. Grun

SACS EN PAPIER !

Première possibilité: fin de mission et debriefing - incroyable, je suis toujours vivant !



Ça, c'est la deuxième possibilité : une rencontre avec un astéroïde à la solde de l'Empire, conséquence d'une seconde d'inattention.

VERDICT — OUI MAIS...

PIOTR



Vous adorez tellement la Guerre des Etoiles que vous couchez dans des draps Star Wars, que vous possédez des chaussons à l'effigie de Dark Vador et que votre carillon de porte reproduit le générique du film ? OK ! Pour vous, pas de problème : il vous faut Rebel Assault et vous pouvez tout de suite courir l'acheter. Le problème se pose pour tous les autres joueurs, ceux qui ont bien aimé le film mais ne rêvent pas toutes les nuits du casque stéréo impressionnant de la princesse Léia (Ah ? Ce sont ses cheveux...?). Moi, j'ai trouvé ça génial pendant tout le temps du générique : musique sublime, extraits vidéo d'anthologie. Ensuite, c'est joli, c'est fluide mais cela manque à terme d'intérêt. Rebel Assault constitue un bon shoot'em up mais les amateurs d'aventure/action en seront pour leurs frais.

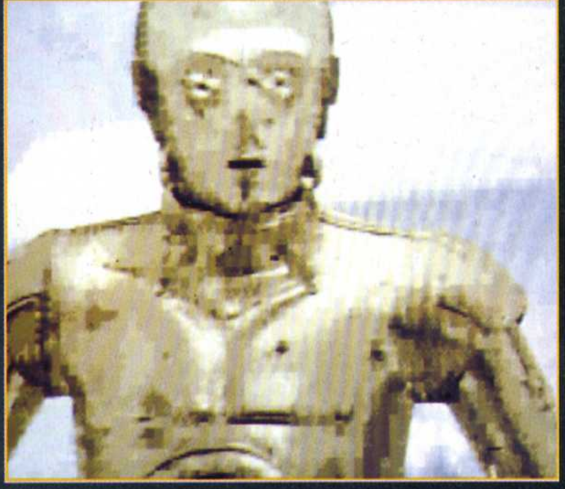
Piotr Korolev

TOP

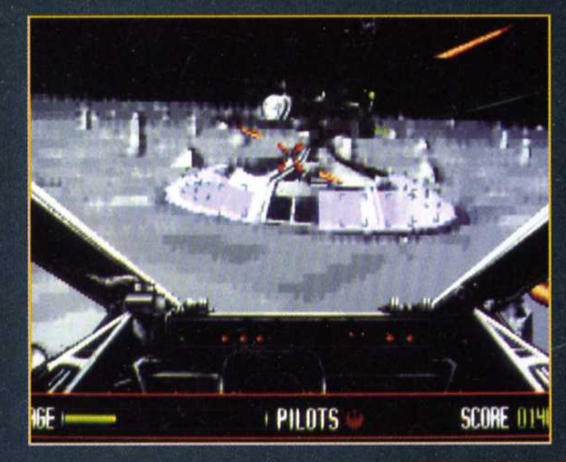
- La fabuleuse bande sonore garantit l'émeute dans l'immeuble si vous la passez à fond
- Les bruitages et les voix digitalisées sont superbes
- L'animation est d'une fluidité exemplaire

FLOP

- La version testée n'exploite pas la norme MIDI et pourtant la bande son le mérite
- La liberté de mouvements est un peu restreinte (mais c'est une limitation des décors précalculés)
- Le jeu est un peu court



Vous pourrez rencontrer la plupart des héros de la saga - a propos de celui-là, on se demande encore si on peut le considérer comme un héros





Pendant que vous vaquez à vos occupations, l'Empire continue ses sombres machinations. Au bout de ce faisceau laser, il y a la planète Aldorande, ou plutôt, ce qu'il en reste..

Des canons semblables à celui-là défendent les croiseurs impériaux. Il faudra plus d'un coup au but pout le détruire.

X-wing. Il n'y a pas de différences majeures entre ces différents véhicules et le pilotage est relativement aisé. Il n'y a pas de sauvegarde, mais un système de codes permet de reprendre le jeu en cours. L'essentiel de ce que vous aurez à faire dans la plupart des missions sera de vous concentrer sur le tir. Le jeu comprend trois niveaux de difficulté, qui n'ont pas vraiment d'influence sur le pilotage ou le nombre d'adversaires, mais qui affectent la résistance de votre vaisseau : au niveau le plus difficile, votre chasseur opposera à peu près autant de résistance aux lasers de l'adversaire qu'une Twingo en oppose lors d'un choc frontal avec un 30 tonnes...

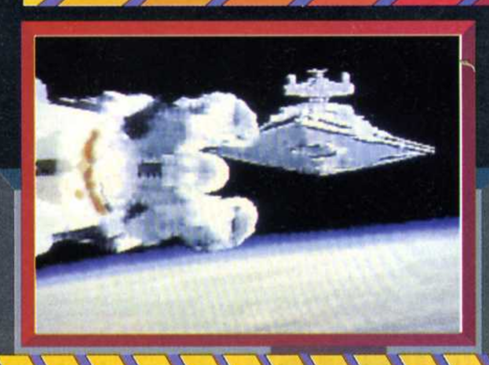
La meilleure description que l'on peut faire de Rebel Assault est qu'il s'agit non pas d'une simulation, mais d'un jeu d'action/arcade en 3D. Vous n'avez pas besoin de prendre votre temps pour comprendre le monde dans lequel vous évoluez, comme c'est le cas dans la plupart des simulations. Le jeu fait appel à des éléments connus, vous permettant ainsi de rentrer directement dans le jeu et de vous plonger entièrement dans l'action. ■



De nombreuses séquences vidéo, pour la plupart tirées directement des films, viennent régulièrement illustrer l'histoire.



Non, vous ne rêvez pas, le type, là-bas au loin, sur l'estrade, c'est bien vous. Vous êtes là pour recevoir une récompense bien méritée.



REBEL ASSAULT EST PARFAITEMENT ADAPTÉ AU SUPPORT CD-ROM. IL SE CONTENTE D'ETRE UN SHOOT'EM UP ET, À CE TITRE, IL EST PARFAITEMENT RÉUSSI

SHOOT'EM UP (SI, SI...)

GRAPHISMES — 89
Les images précalculées sont impressionnantes, mais les séquences vidéo pourraient bénéficier d'une palette de couleurs plus soignée.

ANIMATION — 95
Même avec un lecteur de CD-ROM simple vitesse, tout est fluide et synchronisé avec la bande-son. C'est du grand art.

MUSIQUE — 99
Branchez la carte son sur l'ampli de votre chaîne, mettez-vous les enceintes bien en face des oreilles et montez le volume à fond !

BRUITAGES — 90
C'est plein de digitalisations et de bruits de lasers. Dommage que les dialogues soient en anglais.

PRISE EN MAIN — 95
C'est impeccable: placez le CD-ROM dans le lecteur, démarrez le jeu et configurez la carte son. Il n'y a rien de plus à faire.

JOUABILITE — 85
Le joystick est obligatoire et le jeu est très sensible à sa qualité. Avec un mauvais joystick, les réponses seront imprécises.

DUREE DE VIE — 85
Même si elles sont peu nombreuses, les missions sont suffisamment variées pour que le jeu ne devienne pas rapidement lassant.

DIFFICULTE 1 2 3 4 5



PRIX E

1 JOUEUR

PC CD



VENTE PAR CORRESPONDANCE
☎ 20 87 69 55
Fax 20 87 69 75
(de Paris faire le 16)



PARIS 12 ème
2 rue Théophile Roussel
TEL : 43 45 93 82

LILLE
44 rue de Béthune Tel : 20 57 84 82
4 rue Faidherbe Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint Jacques
Tel : 27 97 07 71

VOUS POUVEZ DESORMAIS TROUVER LES MEILLEURES CARTES SONORES CHEZ ESPACE 3

SOUND BLASTER 2.0	690 F
SOUND BLASTER PRO II	990 F
SOUND BLASTER PRO 16	1390 F
SOUND BLASTER 16 ASP	
MULTI CD	1750 F

CD ROM REBEL ASSAULT 389 F

LECTEUR CD-ROM PANASONIC + 7TH GUEST 1 990 F

LECTEUR CD-ROM PANASONIC DOUBLE VITESSE + 7TH GUEST 2 490 F

AMIGA CD 32

AMIGA CD 32 + OSCAR + DIGGERS 2490 F

JEUX

D. GENERATION	219 F
PINBALL FANTAISIE	229 F
SENSIBLE SOCCER	229 F
SLEEP WALKER	249 F
ZOOL	259 F
OVERKILL	229 F

JAGUAR + 1 JEU 1 790 F



3 DO - JAGUAR AMIGA CD 32
DES NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HÉSITEZ PAS A NOUS CONTACTER OU CONSULTER LE
3615 ESPACE 3

3 DO

3DO PANASONIC + CRASH AND BURN

NTSC	5 990 F
PAL	6 450 F

JEUX

PUT PUT JOINS THE PARADE	395 F
PUT PUT FUN PACK	395 F
IT IS A BIRD LIFE	395 F
MAD DOG MAC CREE	495 F
TOTAL ECLIPSE	495 F
DRAGON'S LAIR	495 F
OUT OF THIS WORLD	495 F
BATTLE CHESS	495 F
STELLAR 7	495 F
NIGHT TRAP	495 F
MEGA RACE	TEL
20 TH CENTURY ALMANACH	TEL
OCEAN BELOW	TEL



LIVRAISON PAR COLISSIMO 24/48 h
TOUTE COMMANDE PASSEE AVANT 12 H SUR LE MINITEL 3615 ESPACE 3 EST ENVOYEE LE JOUR MEME !

MORTAL KOMBAT

Les jeux de baston, les vrais, les purs et durs, musclés et tatoués comme des routiers étaient jusqu'à présent réservés aux consoles et les possesseurs de micros n'avaient que leurs glandes salivaires pour pleurer... Voilà que Mortal Kombat, THE jeu de baston, arrive sur PC et, ça va faire très mal.
Testé par Serge D. Grun

Ce monstre à quatre bras, c'est l'âme damnée du sorcier, son garde du corps et son serviteur. Il vous faudra beaucoup de persévérance pour le vaincre.

Mortal Kombat est la version quasiment intégrale d'un jeu de même nom existant depuis belle lurette sur les bornes d'arcade et ceux qui y ont déjà englouti une fortune sont sans doute nombreux (nous en avons même un exemplaire à la rédaction - il se déguise an Marc Menier pour passer inaperçu). Les possesseurs de consoles Sega et Nintendo avaient eu plus de chance, puisque des versions expurgées par les associations de parents d'élèves et les épileptologues existent depuis déjà quelques mois. Sur ces mêmes consoles, Mortal Kombat n'avait été devancé que d'une courte tête par les différentes versions de Street Fighter II. Sur micro, il dispose en revanche d'atouts qui risquent bien de faire de ce jeu le leader dans son genre.

FAUT-IL VRAIMENT UN SCÉNARIO ?

Un tel jeu n'a pas forcément besoin de scénario, mais rassurez-vous, il y en a un. Une petite île, perdue quelque part en mer de Chine, accueillait régulièrement des combattants venus de tous les pays pour une grande compétition. Un jour, cette compétition fut remportée par un sorcier. Celui-ci tua les organisateurs, prit leur place et, depuis des décennies, organise des combats à mort, se nourrissant de l'énergie vitale des participants tués au combat. Bien entendu, il s'arrange pour qu'il n'y ait jamais de vainqueur. Vous, vous débarquez un beau jour sur l'île avec la ferme intention de gagner tous les combats et d'occire le mage.

DU PAIN SUR LA PLANCHE(TTE JAPONAISE)

Ce ne sont pas moins de 11 combats qu'il vous faudra livrer - et gagner - avant de pouvoir affronter le sorcier. Vous devrez affronter d'abord six autres concurrents et un double de vous-même en combat singulier, puis les affronter les mêmes de nouveau mais, cette fois, à un contre deux. Enfin, et avant de pouvoir vous attaquer au mage, vous devrez vaincre son serviteur, un géant avec quatre bras. Quant au combat final, je vous en laisse la surprise. En mode deux joueurs, ➤



VERDICT — OUI
SERGE

Le jeu de baston est franchement sous-représenté sur micro, en particulier sur PC, alors qu'il fait les beaux jours des consoles. Je ne peux donc que me réjouir de voir enfin Mortal Kombat arriver sur PC, d'autant plus que la réalisation de ce jeu est vraiment impeccable et l'animation est sensationnelle. Le seul point noir est la gestion du joystick : le jeu accepte les joysticks à deux ou quatre boutons (comme, par exemple, le Gravis), mais l'utilisation du modèle à deux boutons est vraiment beaucoup trop difficile. Mais la version testée n'est pas définitive et les développeurs ont promis de corriger ce défaut au plus vite. Et croyez-moi, à deux, ce jeu est génial. Evidemment, compte-tenu du thème, je ne suis pas certain que le père Noël acceptera de me l'apporter - peut-être pourrais-je prétendre que le but du jeu est, en fait, de faire taire Dorothée...

Serge D. Grun



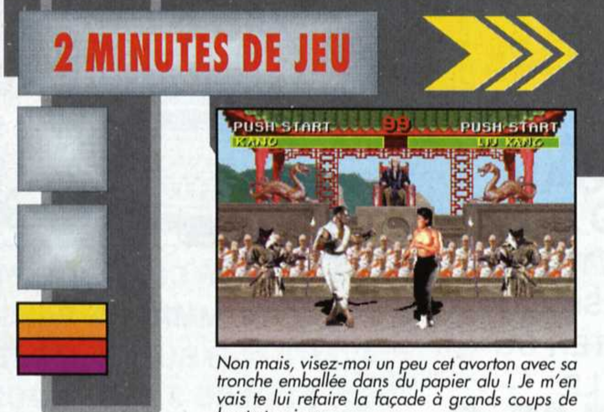
VERDICT — OUI MAIS...
MARC

Dans l'absolu, Mortal Kombat sur PC est une indéniable réussite ! Dès les premières images, le scrolling et l'animation m'ont laissé complètement baba. Moi qui croyais que les mots «PC» et «scrolling» étaient incompatibles, j'ai vite changé d'avis. Le style graphique convient tout à fait au mode VGA (seuls les décors sont un peu ternes) et le sang coule à flots des narines éclatées. Pourtant, le jeu souffre de quelques défauts. Primo, il faut un joystick à quatre boutons pour avoir les coups de pieds, de poings et la parade. C'est indispensable, sinon Mortal Kombat devient injouable. Secundo, les guerriers se déplacent avec lenteur, comme s'ils venaient d'avaler trois bouteilles de Ricard. Tertio, les coups spéciaux sont difficiles à réaliser. Ces critiques sont néanmoins mineures et je garde un agréable souvenir de Mortal Kombat sur PC.

Marc Menier

2 MINUTES DE JEU

«T'AR TA G... A LA RECRE !»



Non mais, visez-moi un peu cet avorton avec sa tronche emballée dans du papier alu ! Je m'en vais te lui refaire la façade à grands coups de haute tension.

Par ici, la projection et gare à l'atterrissage. Il paraît que plus c'est grand et plus ça fait de bruit en tombant. Vu la taille de ce zigoto, ça devrait pas être triste.



Ça va être sa fête, à celui-là. Il ne manque plus que l'estocade et l'affaire est dans le sac ! Admirez-moi un peu ces flots d'hémoglobine. C'est pas sur une console qu'on verra ça.



- L'animation est une des plus fluides et réalistes jamais vues sur un PC
- La version PC reproduit intégralement les caractéristiques du jeu d'arcade



FLOP

- Les coups spéciaux sont très difficiles a réaliser
- Pas de musique dans la version testée
- Il faut un joystick de très haute qualité

GENERIQUE

Réalisation : Probe Software
Editeur/Distributeur : Virgin Games

VERSIONS



PC AMIGA La version PC devrait être bientôt suivie d'une version pour Amiga (1 Mo de RAM).

TESTE SUR

PC 486DX2-66 avec 16 Mo RAM, carte SVGA 2 Mo Local Bus, joystick.

MATERIEL

Machine : PC 386DX minimum (486 conseillé)
Mémoire requise : 4 Mo RAM (640 Ko DOS et 3 Mo XMS)
Modes graphiques : VGA/MCGA
Cartes sonores : AdLib, Sound Blaster, Roland
Contrôle : Joystick (fortement conseillé), clavier
Média : 2 disquettes 3"1/2 HD
Installation disque dur : obligatoire (5 mn)
Espace requis : 11 Mo
Jeu en anglais
Manuel en français
Protection : aucune dans cette version

➤ vous ne pouvez livrer de combats que contre l'un des six autres concurrents (ou un double de vous-même), dirigé par l'autre joueur. Bien évidemment, chaque personnage dispose d'une palette de coups spéciaux qui viennent s'ajouter aux traditionnels coups de poing, de pied et projections. Parmi ces coups spéciaux, certains sont instantanément mortels et, le plus souvent, très "gore" : un des personnages peut arracher le cœur de son adversaire, un autre peut faire exploser une tête, etc.

ECHEC À LA CENSURE !

Il n'y a rien d'étonnant à ce que ces "effets spéciaux" aient été supprimés dans les versions destinées aux consoles.
La réalisation de ces mouvements spéciaux demande un excellent joystick. Un de ceux utilisés pour le test ne permettait pas de réaliser les coups de pied et, même avec un bon joystick, les coups spéciaux restent difficiles à réaliser et demandent une synchronisation parfaite.

JEU ORIGINAL CHERCHE ACTEUR DIGITAL

Plutôt que d'utiliser de gros dessins colorés, les concepteurs ont choisi une approche plus originale : les sprites sont réalisés d'après de vrais acteurs, filmés puis numérisés et retouchés. On peut regretter cependant que la même technique n'ait pas été utilisée pour les décors, qui manquent qussi bien de variété que de couleurs. Quant à la bande sonore, bien qu'elle n'ait pas encore été incorporée dans la version testée, elle a été réalisée selon le même principe : des bruits digitalisés et les musiques originales de la borne d'arcade.■



Sub-Zero, comme son nom l'indique, est capable de congeler ses adversaires pendant quelques secondes.

COMPARATIF

STREET FIGHTER II



Nos amis et voisins de Consoles+ avaient déjà fait le comparatif sur consoles et Street Fighter II s'en était sorti avec un cheveu d'avance. Ca ne m'étonne pas - ils ne connaissaient pas la version PC. Il était donc normal que nous fassions également la comparaison avec Street Fighter II pour PC. Sorti il y a quelques temps, ce jeu est également l'adaptation d'un hit de borne d'arcade. Si le thème en est à peu près le même - sortir vainqueur d'une série de combats singuliers - la réalisation est radicalement différente. SFII ne fait pas appel à des images numérisées et tous les sprites et les décors sont dessinés à la main. En outre, SFII sur PC a été victime de gros problèmes durant son développement (le programmeur aurait changé) qui ont été fortement préjudiciables à la qualité de l'animation et de la jouabilité. En somme, s'il a le mérite d'avoir précédé Mortal Kombat, SFII s'avère malheureusement incapable de soutenir la comparaison.



Goro se sert de deux de ses bras pour vous tenir et des deux autres pour vous taper dessus. Ca fait TRES mal !



Un des coups de Liu Kang est cette boule de feu. Vous avez intérêt à vous baisser vite.

L'EMBARRAS DU CHOIX

Voici les sept combattants parmi lesquels vous pouvez choisir celui que vous dirigerez. Chacun d'entre eux dispose d'un ou deux coups spéciaux et d'un coup mortel. Un conseil: si vous jouez contre la machine et que vous perdez, changez de joueur entre deux combats. Cette tactique permet de désorienter la machine.












UN EXCELLENT «JEU DE BAFFES», AVEC UNE ANIMATION SUPERBE ET QUI MÉRITERAIT LARGEMENT PLUS DE 90% SI LA GESTION DU JOYSTICK AVAIT ÉTÉ MEILLEURE.

JEU DE COMBAT

GRAPHISMES — 88
Les personnages digitalisés sont superbes, mais les décors sont un peu ternes et mériteraient un effort supplémentaire.

ANIMATION — 90
La fluidité et le réalisme de l'animation sont surprenants, même s'il vaut mieux disposer d'une machine puissante pour bien l'apprécier.

MUSIQUE — -
Pas de musiques dans la version testée. Le jeu définitif devrait reprendre intégralement la bande son du jeu d'arcade.

BRUITAGES — -
Hélas, notre version ne comportait pas plus de bruitages que de musique.

PRISE EN MAIN — 80
Rien à redire. Le jeu s'installe sans problème. Prévoyez une période d'entraînement pour apprendre les coups spéciaux.

JOUABILITE — 78
D'un personnage à l'autre, la difficulté des coups spéciaux varie énormement et la gestion du joystick est imparfaite.

DUREE DE VIE — 90
A deux, Mortal Kombat est une source de plaisir quasiment inépuisable. En mode un joueur, la note ne dépasse pas 75%.



INTERET 85%

JOUEZ AU CONCOURS

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR



AVEC TILT ET Microsoft

LES LOGICIELS QUI DONNENT DES AILES

QUESTIONS

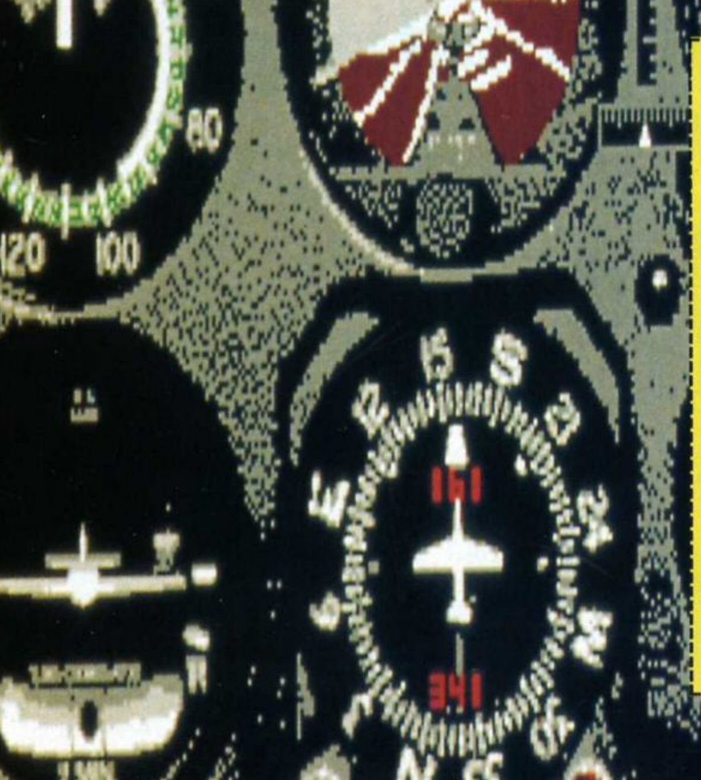
1- En quelle année Microsoft Flight Simulator version 4.0 a-il été commercialisé ?
- a- 1989
- b- 1990
- c- 1991
- d- 1992

2- Combien de produits Microsoft Flight Simulator version 4.0 ont-ils été vendus dans le monde ?
- a- moins de 200.000 produits
- b- entre 200.000 et 500.000 produits
- c- entre 500.000 et 1.000.000 produits
- d- plus de 1.000.000 produits

3- Quel espace disque disponible est-il nécessaire pour installer Microsoft Flight Simulator version 5.0 ?
- a- 4 Mo
- b- 8 Mo
- c- 12 Mo
- d- 14 Mo

4- Combien d'avions comporte Microsoft Flight Simulator version 5.0 (hors extensions) ?
- a- 3
- b- 4
- c- 5
- d- 6

5- Combien de scènes comporte Microsoft Flight Simulator version 5.0 (hors extension) ?
- a- 5
- b- 6
- c- 7
- d- 8





BULLETIN REPONSE

Nom : ....Prénom : ....
Adresse : ....
....

Taille de votre entreprise :
- ❑ entre 0 et 10 salariés
- ❑ entre 11 et 50 salariés
- ❑ entre 51 et 200 salariés
- ❑ entre 201 et et 500 salariés
- ❑ plus de 500 salariés

REPONSE 1 A❑ B❑ C❑ D❑ REPONSE 2 A❑ B❑ C❑ D❑
REPONSE 3 A❑ B❑ C❑ D❑ REPONSE 4 A❑ B❑ C❑ D❑
REPONSE 5 A❑ B❑ C❑ D❑

Bon à découper et à renvoyer avant le **1er janvier 1994** minuit
(cachet de la poste faisant foi) à :

TILT - CONCOURS FLIGHT SIMULATOR
SERVICE PROMOTION
9-13 Rue du Colonel Pierre Avia 75754 PARIS CEDEX 15

Règlement déposé auprès de la SCP SIMONIN & CONTY et disponible auprès de la promotion TILT

GLOBDULE

Si vous aimez les héros virils et musclés, passez votre chemin ! Globdule est tout mou et aurait même tendance à dégouliner partout comme un calendos un peu trop fait... Notre ami n'a peut-être pas été gâté par la nature mais il est la vedette d'un des jeux de plates-formes les plus originaux de ces derniers mois ! Puisqu'on vous le dit !
Testé par Marc Lacombe

Les jeux de plates-formes se comptent aujourd'hui par centaines et la concurrence est plutôt rude. Difficile en effet d'échapper aux sempiternels boss de fin de niveau, aux fosses hérissées de pics, ou aux inévitables niveaux prenant pour décor une forêt, un glacier ou un volcan ! De ce côté-là, Globdule ne se distingue pas vraiment de ses prédécesseurs, mais heureusement, la personnalité de son héros fait toute la différence et apporte un peu d'originalité à un genre qui en a bien besoin !


Comme dans la plupart des jeux de plates-formes, on trouve dans Globdule des passages secrets qui regeorgent de bonus.

IL COLLE AU PLAFOND SANS SUPERGLUE !

Contrairement à la plupart de ses collègues, qui se contentent de quelques acrobaties, Globdule (Glob pour les intimes) est capable d'adhérer à n'importe quelle surface, comme le premier Spiderman venu...
Il va donc falloir vous habituer à ramper au plafond ou glisser le long de parois verticales ! Son corps flasque émet de gros «slurps» sonores à chaque déplacement, mais notre ami réussit tout de même à effectuer des bonds prodigieux et peut tournoyer dans les airs afin de se débarasser d'un coup de ventre des éventuels gêneurs.
La jouabilité est remarquable (il est possible de diriger Glob en l'air après qu'il ait sauté) et l'animation est vraiment réussie : l'animal a constamment l'air essoufflé, perd quelques gouttelettes de graisse à chaque réception, et s'endort tout doucement lorsque vous cessez de bouger le joystick.
Les programmeurs ont parfaitement su doser le niveau de difficulté, qui augmente très progressivement au fil des niveaux...
Les premiers niveaux permettent de se familiariser avec l'étrange façon de se déplacer de Glob, ce qui >>>



GENERIQUE

Editeur : Psygnosis
Distributeur : Psygnosis France
Concept : Ian Shaw et Stephen Kett
Programmation : Ian Shaw
Graphismes : Lloyd Baker
Bande-son : Mike Clark

VERSIONS

AMIGA **Globdule** est disponible sur Amiga. Pas d'autres versions

TESTE SUR

Amiga 1200 avec deux lecteurs de

MATERIEL

Amiga tous modèles
Mémoire requise : 1 Mo
Contrôle : Joystick et clavier
Média : 2 disquettes 3"1/2 DD
Jeu : en anglais
Manuel : en français

COMPARATIF

SILLY PUTTY



Dans la série «héros dégoulinants» on trouve également Silly Putty de System 3 sur Amiga.
Dans un état plus avancé que celui de Globdule, Putty dégoulinait lui carrément d'une plate-forme à l'autre, et était capable de s'étirer démesurément pour atteindre les corniches les plus élevées.
Certes, l'animal était incapable de coller au plafond comme son collègue Globdule, mais il faisait preuve lui aussi d'une agilité plutôt stupéfiante.
Mais l'apparence étrange de Putty n'apportait pas grand chose de neuf au jeu lui-même (si ce n'est quelques grands éclats de rire dus aux déformations hilarantes du personnage), alors que les capacités de Globdule à adhérer aux parois modifient considérablement la façon de jouer... Vous devrez en effet apprendre à négocier chaque obstacle de façon nouvelle, ce qui risque fort de vous troubler lors des premières parties. Ne serait-ce que pour ces quelques moments délicieusement déstabilisants, ma préférence va à l'ami Globdule !

Chacun des quinze monde du jeu comprend une demi-douzaine de niveaux... A la sortie de chaque monde, vous pourrez choisir d'emprunter diverse routes, qui vous mèneront à chaque fois à des mondes différents.



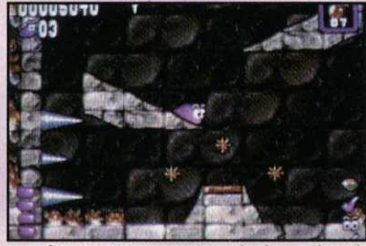
Globdule est prêt à fondre sur l'ennemi, mais n'attendez pas trop longtemps car ses petits yeux commencent déjà à se refermer et le bougre s'endort dès que vous cessez de remuer le joystick...!

2 MINUTES DE JEU

LA VIE ÉCHEVELÉE D'UNE BOULE DE GELÉE !

Attention aux pics ! Avec un peu de prudence, vous devriez réussir facilement à ramasser la clé qui flotte au-dessus de vous.


Muni de la clef, Globdule se glisse le long de la porte et va enfin pourvoir mettre la main sur les diamants qui se cachent derrière.


Une fois que vous aurez récolté le nombre de diamants nécessaire, un feu d'artifice se déclenchera au-dessus de la sortie. Au suivant!

4 OFFRES EXCEPTIONNELLES AVEC SOUND BLASTER, LE STANDARD MONDIAL DU SON SUR PC !



QUATRE JEUX SENSATIONNELS REUNIS DANS UN SEUL PACK !

- ***THE SECRET OF MONKEY ISLAND®****: le jeu d'aventure pour retourner dans le monde mystérieux des pirates, à travers humour, action et dans une ambiance musicale tropicale.*
- ***INDIANA JONES® AND THE LAST CRUSADE™*** *: retrouvez le héros dans sa dernière croisade à la recherche du Graal. Un mystère agrémenté de nombreux effets sonores et des célèbres musiques du film !*
- ***THEIR FINEST HOUR : THE BATTLE OF BRITAIN®****: revivez la célèbre bataille d'Angleterre en devenant un des plus prestigieux pilotes. Un simulateur de vol de qualité !*
- ***BATTLEHAWKS 1942®****: replongez dans les batailles navales du Pacifique de la seconde guerre mondiale. Un simulateur de vol riche en détails historiques dans des décors réalistes.*

1.



Sound BLASTER Deluxe

LE STANDARD SONORE POUR DES CENTAINES D'APPLICATIONS LUDIQUES, EDUCATIVES, MUSICALES ...

Carte sonore 8 bits avec tous ses logiciels sous DOS et WINDOWS, dont les jeux LEMMINGS et INDIANAPOLIS 500.

+



= 589 F HT ! 699 F TTC

2.



Sound BLASTER Pro Deluxe

LE STANDARD SONORE MULTIMEDIA 8 BITS POUR VOTRE PC

Carte sonore stéréo 8 bits avec interface CD-ROM, accompagnée de plus de 10 logiciels sous DOS et WINDOWS, dont LEMMINGS et INDIANAPOLIS 500.

+



= 919 F HT ! 1 090 F TTC



LA REFERENCE EN MATIERE DE JEU D'AVENTURE SUR PC !

Avec Indiana Jones et le Mystère de l'Atlantide (version française), plongez dans un univers saisissant de réalité, grâce à la dimension des graphismes, des animations, et des musiques tirées des films précédents. Devenez le plus grand aventurier de tous les temps !

3.



Sound BLASTER Basic 16

LE STANDARD SONORE MULTIMEDIA 16 BITS POUR VOTRE PC

Carte sonore stéréo 16 bits de qualité CD, avec interface CD-ROM, accompagnée de toute une gamme de logiciels professionnels sous DOS et WINDOWS.

+



= 1 256 F HT ! 1 490 F TTC

4.



Sound BLASTER 16 A.S.P. MultiCD

L'ULTIME SOLUTION DE LA TECHNOLOGIE DU SON SUR PC

Carte sonore stéréo 16 bits avec 3 interfaces CD-ROM (PANASONIC / MITSUMI / SONY), le processeur de compression en temps réel (ASP*) et toute une gamme de logiciels professionnels sous DOS et WINDOWS.

+



= 1 678 F HT ! 1 990 F TTC

CREATIVE

CREATIVE TECHNOLOGY LTD

Distributeur agréé en France :
GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP2 - 56200 LA GACILLY - Fax 99 08 94 17
Tél (revendeurs) 99 08 90 88 (utilisateurs) 99 08 81 71

*ASP : Advanced Signal Processing



OUI, je souhaite recevoir gratuitement une documentation sur :

- ☐ Sound Blaster
- ☐ Sound Blaster 16
- ☐ Sound Blaster Pro
- ☐ Sound Blaster 16 ASP

Nom...Prénom.......................................

Société...

Adresse..

....CP...........

Ville...TEL...........................

Coupon à retourner à : GUILLEMOT INTERNATIONAL BP2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE

TI 121

>>> n'est pas chose facile car, si on retrouve dans Globdule les pièges classiques de tous les jeux de plates-formes (pics, éboulements), la façon de les éviter ou de les franchir est totalement différente... Pour franchir une fosse garnie de pics par exemple, vous aurez tout intérêt à ramper au plafond, plutôt que de tenter de sauter par dessus, comme aurait plutôt tendance à vous le suggérer votre instinct de vieux briscard du jeu de plates-formes !

Oubliez vos vieux reflexes de joueur

Pour sortir de chaque niveau, vous devrez ramasser des diamants et tuer un nombre appréciable de monstres. Chacun des quinze mondes que proposent le jeu comprend ainsi plus d'une demi-douzaine de niveaux... Voilà de quoi vous amuser pendant un bon petit moment ! ■



Globdule est également capable de se déplacer sous l'eau (l'effet d'immersion est d'ailleurs assez réussi). Son absence d'orifices respiratoires l'empêche t-elle de respirer ?
C'est mal le connaître! Car aussitôt l'animal enfile un masque et un tuba dès qu'il doit se mouiller !



Le décor recèle de nombreux pièges comme dans tous les jeux de plates-formes. A vous d'être inventif et de faire preuve de jugeotte.



Rien de plus facile que de grimper aux arbres quand on s'appelle Globdule et qu'on est poisseux comme un chewing-gum machouillé. Toute l'originalité de Globdule réside dans les capacités physiques du héros à se scotcher où bon lui semble !

VERDICT — OUI MAIS... — MARC

Je passerais charitablement sur les remarques acerbes de certains individus que je ne nommerais pas (Marc n'a toujours pas digéré un certain Trombinoscope !)... Effectivement, Globdule a le redoutable avantage de disposer d'une petite touche d'originalité par rapport à ses concurrents... Les animations sont hilarantes, la jouabilité est parfaite, et le mode de déplacement du personnage va vous obliger à oublier vos réflexes de professionnel du jeu de plates-formes... Mais les mauvaises langues ne manqueront pas de remarquer qu'on retrouve les mêmes ingrédients que dans la plupart des autres jeux de plates-formes. Globdule est original et très réussi et les amateurs de jeux de plates-formes y trouveront largement leur compte, mais moi,j'attends toujours le jeu qui révolutionnera le genre !

Marc Lacombe



VERDICT — OUI — MARC

Un sacré bidule que ce globdule ! En regardant Marc Lacombe jouer, je croyais que la maniabilité laissait à désirer mais non, pas du tout. Marc a simplement été trahi par ses doigts boudinés ! En fait, Globdule obéit au doigt et à l'œil au joystick, du moins tant que ce dernier est tenu par des mains expertes. Je n'aime pas particulièrement les jeux «Pig-Noses» (Psygnosis), comme dit notre rédac' chef junior bien-aimé (NDDdM : tu critiques mon accent anglais, là ?) mais je dois dire que Globdule m'a impressionné. Original, amusant, bien réalisé (à part certaines musiques qui m'ont tapé sur le système), je trouve ce jeu génial. Il n'a pas d'équivalent sur micro, si ce n'est un Putty très petit, et, à ce titre, il est indispensable. Même si mon avis ne fait pas l'unanimité, je pense fermement que Globdule est excellent.

Marc Menier





- Le héros est original et son maniement est dépaysant
- La jouabilité est excellente... On se croirait sur console !



- La façon de tuer les monstres est un peu trop périlleuse
- Globdule n'effectue que très peu d'actions

GLOBDULE



GLOBDULE BÉNÉFICIE D'UNE BONNE RÉALISATION. IL MET EN SCENE UN PERSONNAGE SYMPA SUR LEQUEL REPOSE L'ORIGINALITÉ DU JEU ET LUI PERMET DE S'ÉLEVER AU DESSUS DES AUTRES JEUX.

PLATES-FORMES

GRAPHISMES — 82
Les graphismes de Globdule sont mignons ! La bestiole a une tronche sympathique. Les décors sont pleins de détails, mais restent très lisibles.

ANIMATION — 85
L'animation de Globdule est vraiment très réussie... Glob gigote sans cesse et s'écrase sur les parois avec une souplesse remarquable...

MUSIQUE — 82
Les musiques qui accompagnent chaque niveau sont très variées : du rock, du jazz, du country, et même du reggae ! Yeah !

BRUITAGES — 80
Les bruitages sont assez classiques, mais le bruit d'éponge humide que fait Glob à chaque atterrissage est carrément irrésistible !

PRISE EN MAIN — 80
L'agilité du personnage est assez déroutante au début, mais on s'y habitue vite, d'autant que la difficulté est très progressive.

JOUABILITE — 87
Globdule répond parfaitement aux commandes, même si sa rapidité est déroutante. La jouabilité est excellente et rattrape certaines erreurs.

DUREE DE VIE — 82
Les niveaux ne sont pas très vastes, mais très nombreux, et souvent difficiles. Choisir son chemin augmente la durée de vie du jeu.

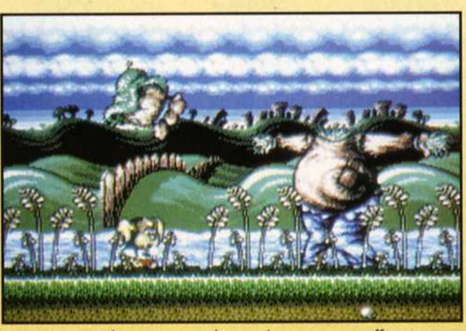


PRIX D — 1 JOUEUR — AMIGA 1 MO



WONDER DOG

Attention chien marrant !!! Wonder Dog, c'est le contraire des chiens des écriteaux accrochés aux portails. Ni hargneux ni baveux mais sympa et rigolo. Et fort, très fort. Ce qui n'est pas un mal puisqu'il a pour mission de sauver l'univers. Le chien est le meilleur ami de l'homme ? Alors rendez-lui la pareille ou je vous dénonce à la SPA !
Testé par Noëlle Béronie



Bien que fatigué, notre héros devra encore affronter le boss de fin de niveau s'il veut passer au monde suivant. Par chance, ce monstre n'est qu'un midd-boss, Il suffit de lui envoyer quelques étoiles sur le corps pour en être définitivement débarrassé. Attention, toutefois à éviter sa tête qui peut se révéler plus combative que prévu.

GENERIQUE

Editeur : Core Design
Conception : Jeremy H. Smith
Conception des plans : Bob Churchill
Programmation : Dan Scott
Graphismes : Adrian Mannion
Bande-son : Martin Iveson

VERSIONS

AMIGA *Wonder Dog (adapté du Mega CD) est disponible sur Amiga (1 Mo). Aucune autre version n'est prévue.*

TESTE SUR

Amiga 1200 avec deux lecteurs de disquette.

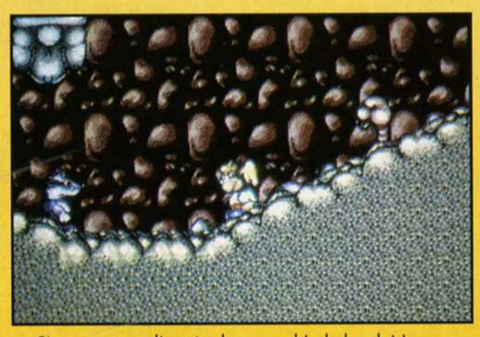
MATERIEL

Machine : Amiga tous modèles
Mémoire requise : 1 Mo
Contrôle : joystick
Média : 2 disquettes 3"1/2 DD
Installation disque dur : impossible
Jeu : en anglais
Manuel : en français
Protection : disquette

Wonder Dog est le dernier jeu de plates-formes de Core Design. On vous propose d'incarner un chien aux pouvoirs surpuissants, d'où son nom Wonder Dog ! En fait, Wonder est le nom d'un sérum de puissance qu'on a injecté à ce bon toutou. Il a été désigné pour sauver la planète K9 («canine» en anglais, au cas où vous n'auriez pas compris la blague !) menacée par le terrifiant général Von Ruffbone; (rouf ! rouf !). Lui et ses acolytes, une armée d'abjects chiens des rue baveux et mal élevés, ne désirent qu'une seule chose : dominer la galaxie ! ! ! Il faut à tout prix les arrêter sinon... Malheureusement, Wonder Dog n'était qu'un jeune chiot quand on lui a injecté le sérum et de plus il a été envoyé dans l'espace à l'intérieur d'une capsule en os. Plusieurs années après, il s'écrase sur la Terre et c'est là que vous le prenez en mains. Il n'a aucune expérience et votre mission, si vous l'acceptez, consiste à développer ses capacités de combattant à travers sept périlleux tableaux afin de pouvoir affronter Von Ruffbone et son armée sur K9. Pour cela, vous devez ramasser un maximum de bonus afin d'obtenir des vies supplémentaires et trouver des objets vous donnant des pouvoirs particuliers. Par exemple des ailes vous redonneront de l'énergie ou encore une tornade vous rendra invincible. Les bonus fourmillent dans les écrans et comme les programmeurs de Core Design sont des gens sympa, il y a aussi des tableaux de bonus cachés.



Wonder Dog est fort. Il peut le devenir encore plus, il peut même devenir invulnérable en se transformant en tornade, emportant tout sur son passage. Malheureusement, cette option ne dure qu'une dizaine de secondes.



Si vous trouvez l'entrée du sous-sol (sol plus clair), vous découvrirez tout un monde souterrain pleins de bonus, et de quelques monstres en prime ! Méfiez-vous du ver de terre à droite de l'écran car vous ne pouvez pas l'éliminez.

Wonder Dog n'a pas de particulier que le nom. Il a la particularité de voler, ou plus exactement de planer. En effet, si vous le projetez en l'air ou si vous le faites sauter d'un arbre, il ne s'écrasera pas lamentablement comme une crêpe. Grâce à ses petites oreilles, il planera en l'air, et passera au dessus de nombreux dangers.

QUELLE VIE DE CHIEN !

Si vous tombez, cela arrive, utilisez l'arme ultime de Wonder Dog : des étoiles plus ou moins puissantes qui rebondissent et que vous pouvez ➤

2 MINUTES DE JEU

PASSAGE BUCOLIQUE



Wonder Dog débarque sur Terre dans une campagne printanière où des lapins lui souhaitent la bienvenue. Mais, ces petits rongeurs sont seuls à se réjouir de son arrivée.



Un chien malin passe par le bas quand il n'arrive pas à passer par le haut ! Regardez la couleur du sol : qaund elle est plus claire, il y a un passage secret.



Au milieu du tableau, vous trouverez toujours une sauvegarde. Pour la mettre en marche, il suffit de passer sous le poteau et le drapeau se mettra à l'horizontal. Le système est enclenché.



TOP

- La difficulté du jeu a été bien étudiée
- Les graphismes sont un point forts du soft



FLOP

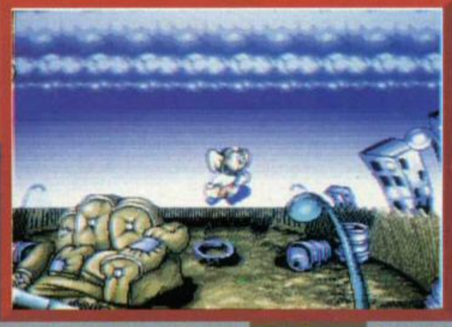
- Les bruitages sont médiocres et trop répétitifs
- Musique est plutôt quelconque

VERDICT — OUI

NOELLE

Pour tout vous avouer, Wonder Dog ne m'a pas beaucoup plu au premier abord. Trop classique, pas assez novateur. En fait, il n'a pas fallu dix minutes pour que je m'intéresse de plus près à ce petit animal à poil ! Au bout de vingt minutes, il n'était plus question de me demander quoi que ce soit. Une heure après le début de la découverte de ce jeu, je me déconnectais totalement du reste de la Terre et ne faisait plus qu'un avec Wonder Dog ! Ayant retrouver mon calme depuis, je vous dirai que c'est un bon jeu. Le personnage me plaît et j'ai été surprise par ses méthodes de défense. En orientant convenablement son tir d'étoiles (sa seule arme -comme c'est joli !), il peut facilement éliminer ses ennemis, mêmes ceux qui sont plus grands que lui ! Mon verdict : achetez-le si vous aimez les jeux de plates-formes.

Noëlle Béronie



IL EST DOMMAGE QUE LA RÉALISATION MUSICALE DE WONDERDOG SOIT SI MAUVAISE CAR LE JEU EST VRAIMENT SYMPA ET L'IDÉE D'UN CHIEN-HÉROS M'A SÉDUITE.

COMPARATIF



SUPERFROG



Super Frog contre Wonder Dog : voilà un duel intéressant. Il s'agit dans ces deux jeux d'incarner un animal superpuissant qui a la caractéristique de voler. Or, si Wonder Dog est vraiment un chien, Super Frog n'est qu'un pauvre prince qui a reçu un sort. Ce n'est pas du jeu ! Pourtant, même si elle n'est qu'une fausse grenouille, Super Frog m'a fait mourir de rire et la séquence d'introduction ressemblait à un véritable dessin animé. Un délice pour les yeux ! Wonder Dog ne bénéficie pas de cet avantage : il n'y a pas d'intro ! De même, les bruitages du sympathique prince-grenouille apportait un plus au soft, alors que le niveau sonore (bruitages ou musique) de Wonder Dog ne sont pas à l'avantage du jeu. Finalement, le seul reproche que je ferai à Super Frog est la mauvaise maniabilité du personnage. Je n'ai jamais réussi à maîtriser Super Frog alors qu'il ne m'a fallu qu'un petit temps d'adaptation pour maîtriser parfaitement Wonder Dog. Il n'en reste pas moins que Super Frog est meilleur dans l'ensemble.

➤diriger avec le joystick. Pour régler la force des étoiles, restez appuyer sur le bouton fire et regardez en bas à droite de l'écran. Des oreilles en guise d'ailes ? Non. Il ne s'agit pas de Jumbo et je vais vous dire un secret : Wonder Dog porte une perruque ! Et oui, cet animal rusé utilise de fausses oreilles pour planer au dessus des airs. Ingénieux, non ? Donc, ça plane pour lui !

Y'A COMME UN DÉFAUT...

Par contre, la maniabilité du personnage va peut-être vous paraître difficile au début. Wonder Dog a tendance à beaucoup déraper. Ne vous inquiétez pas, il vous suffira d'un peu d'entraînement pour maîtriser ses glissades. En fait, cette maniabilité peu commode n'est pas un défaut du jeu, comme je l'avais pensé au début. Conçue de la sorte, elle est indispensable pour traverser certains passages inaccessibles si Wonder Dog est debout. Figurez-vous que notre héros, aussi fort soit-il, n'est pas infaillible. Il a pour principal défaut d'être claustrophobe. Aussi, si vous ne lui faites pas prendre suffisamment d'élan pour glisser sous un passage, il s'arrêtera en chemin et fera demi-tour illico presto. A refaire ! Et ne me dites pas que ce chien n'est pas coopératif, à chacun ses angoisses !

FAITES VOS PREUVES

Vous allez devoir vous surpasser car le nombre de vie est assez limité : trois au départ. De plus, si vous vous faites toucher trois fois par un monstre, vous perdez une vie. A propos des monstres, veillez à ne pas toucher les lapins dans le premier tableau et ils ne vous feront aucun mal. Pour économiser vos vies (je reviens à mes moutons), prenez tout votre temps et vous viendrez à bout des ennemis sans trop de difficulté, excepté pour certains boss de fins de niveau ! Wonder Dog est une bonne adaptation du jeu du même nom sur Mega Cd. Un bon petit jeu de plates-formes sans prétention pour les amateurs du genre. ■

VERDICT — OUI

MARC

Je ne suis pas franchement un accro de jeux de plates-formes, mais je dois bien reconnaître que Wonder Dog est assez réussi. Les graphismes sont colorés et le personnage principal est franchement sympa (c'est à ma connaissance le seul héros de jeu vidéo affublé d'une moumoute !). J'adore sa façon de planer en agitant les oreilles et ses crises de panique lorsqu'il se retrouve coincé dans un passage étroit ! Le bougre est même capable de se transformer en tornade comme le diable de Tazmanie ! Les niveaux sont assez vastes, et surtout, il est parfois possible de les terminer en empruntant différents chemins (en passant par des souterrains pour le premier niveau). Bref, si vous cherchez un bon petit jeu de plates-formes bien réalisé et plein de trouvailles originales, Wonder Dog vous conviendra parfaitement !

Marc Lacombe



PLATES-FORMES

Critère	Note
GRAPHISMES — Il sont assez originaux : on passe d'un décor de campagne à un monde surnaturel de têtes de monstres du genre antipathique.	78
ANIMATION — Si vous arrivez à être aussi dynamique que Wonder Dog, je vous tire mon chapeau. Son agilité est carrément impressionnante.	77
MUSIQUE — Elle est vraiment lassante et ne présente d'intérêt qu'au dernier tableau avec les aboiements de l'armée de Von Ruffbone.	61
BRUITAGES — Ils sont très médiocres et ne rythment pas beaucoup le jeu. De plus, ils tapent très vite sur le système !	60
PRISE EN MAIN — Un package agréable mais pas extraordinaire. On rentre assez rapidement dans la peau du héros.	77
JOUABILITE — Il m'a fallu un petit temps d'adaptation pour maîtriser les déplacements du chien avec le joystick mais ensuite, no problemo !	76
DUREE DE VIE — On dispose de peu de vies et il n'y a pas de vies continues. Il faut obtenir les mots de passe, ce qui n'est pas toujours évident !	74

DIFFICULTE



1 2 3 4 5

PRIX C

1 JOUEUR

AMIGA 1 MO

INTERET 76%



«Colonel Trautman, on rentre dans le tas ?» Dans *Rambo 15, Le Retour du fils de la mission...*

CANNON FODDER



Après Sensible Soccer, voici Cannon Fodder ! Ce jeu d'action au thème guerrier est un petit bijou de réalisation. Une guerre d'un genre particulier car les programmeurs ont ajouté une touche d'humour très british. De quoi tenter même ceux qui détestent les armes.
Testé par Morgan Feroyd

L'équipe de Sensible Software frappe encore ! Après le célébrissime Sensible Soccer, qui est devenu la référence en jeu de foot sur micro, ils s'attaquent à un jeu d'action. Vous voilà dans la peau de commandos à l'armée. Vous incarnez des soldats qui doivent mener différentes missions dans des zones géographiques comme le Groenland, la jungle, en passant par des régions désertiques. Le principe du jeu est on ne peut plus simple.

Rentrez dans les rangs !

A chaque mission, 15 appelés viennent rejoindre vos troupes. Ainsi votre potentiel d'hommes croit régulièrement, si vos pertes sont minimes. Selon les missions, vous dirigez de un à six hommes qui ont des objectifs bien précis. La plupart du temps, il s'agit de détruire les bâtiments ennemis et, au passage, toute la résistance que vous pourrez rencontrer. Parfois, dans les niveaux plus avancés, vous devrez protéger des civils, capturer un leader ennemi ou libérer des otages. Pour diriger votre groupe de commandos, il suffit de cliquer sur une zone de l'écran. Ils se rendront automatiquement à l'endroit désiré. Le maniement est particulièrement instinctif. Clic droit pour se déplacer et clic gauche pour tirer. Vous pouvez sélectionner dans votre équipement des grenades ou un lance-roquettes selon ce que vous possédez. Un double clic actionne automatiquement le tir de cet armement. Pour les fusils-mitrailleurs, les missions sont illimitées.

Diviser pour régner

Vous pouvez scinder votre team en plusieurs groupes, trois au maximum. Ils réagissent indépendamment ce qui permet de faire des reconnaissances ou de bloquer des positions stratégiques. Chaque militaire à un grade en fonction de son mérite. Plus il réalisera de missions et aura tué d'ennemis plus il montera dans la hiérarchie. Cette option très importante permet d'obtenir des hommes plus disciplinés, meilleurs tireurs et qui savent utiliser leur matériel au bon moment. Les personnages sont assez petits à l'écran ce qui permet d'avoir une vue assez large des environs. Pour vous repérer au cours d'une opération, vous pouvez consulter la carte ou vous verrez apparaître votre position et les lieux stratégiques (bâtiments restant à détruire par exemple). Les graphismes sont particulièrement clairs et variés.
Le scrolling multidirectionnel est très fluide ce qui donne un plaisir de jeu important. Le jeu comprend 24 missions qui sont souvent divisées en plusieurs sous-missions. Entre chacune d'entre elles vous pouvez effectuer une sauvegarde. Le jeu n'en reste pas moins difficile.



Voici la folle équipe de Sensible Software déguisée pour l'occasion. Autant vous prévenir tout de suite : ils sont complètement fous. Ils ont pourtant réussi à réaliser cet excellent jeu d'action tout en y ajoutant une pointe d'humour très piquante !

Pour optimiser vos actions de chocs, vous pouvez scinder votre équipe en plusieurs petits groupes. Attribuez à chacun une quantité de grenades et de roquettes. Les munitions quant à elles sont illimitées. Pensez aussi à tirer parti de la configuration du terrain : rien de tel qu'une approche à travers une végétation touffue et luxuriante pour surprendre l'ennemi !



GENERIQUE

Editeur : Sensible Software
Distributeur : Virgin Games
Conception/Programmation : Jools
Graphismes : Stoo

VERSIONS



Cannon Fodder est disponible sur Amiga. Les versions PC et ST sont annoncées pour février-mars.

TESTE SUR

Amiga 500 avec un 1 Mo de RAM.

MATERIEL

Machine : Amiga 500, 600, 1200
Mémoire requise : 1 Mo
Contrôle : souris
Média : 3 disquettes 3"1/2 DD
Jeu en anglais
Manuel : en français
Protection : aucune

2 MINUTES DE JEU

METHODE A MIMILE POUR JOUER À LA GUÉGUERRE



Leçon n°1 : choisir des «bleus» comme chair à canon. (Eh oui, c'est le jeu !)
Leçon n°2 : trouver une colline où enterrer les morts. (Eh oui, la guerre est cruelle !)



Leçon n°3 : rester grouper à couvert et faire des groupes pour les commandos/suicide.
Leçon n°4 à 8 : tirez sur tout ce qui bouge. (Pas de pitié !)



Leçon n°9 : ne vous attachez pas aux hommes. (A la guerre, comme à la guerre.)
Leçon n°10 : ne désespérez jamais (ce n'est qu'un dur moment à passer !)







VERDICT — OUI MAIS...

NOELLE

Qui a dit que les filles n'aimaient pas les jeux de guerre ? Moi, j'ai adoré Cannon Fodder. Tout d'abord parce que les programmeurs n'ont pas eu peur de parsemer ce jeu d'humour et dérision. Il faut voir ces braves soldats fêter la victoire en s'agitant comme des supporters déchaînés ! Ensuite parce que le soft est vraiment très facile à jouer. Je me suis éclatée sur les premières missions. Malheureusement, dès la cinquième, le jeu s'est carrément corsé. Le problème, c'est que la difficulté augmente trop rapidement. On est vite obligé de passer plusieurs heures sur chaque mission.
Excepté ce gros défaut, Cannon Fodder est vraiment un excellent jeu d'action. Alors, si vous n'avez peur de rien, allez-y !

Noëlle Béronie







VERDICT — OUI

MORGAN

La première impression que j'ai ressenti avec Cannon Fodder est qu'il s'agissait d'un excellent produit. Tout est hyper bien réalisé : des graphismes à la jouabilité, c'est un sans faute. Le moins que l'on puisse dire c'est que l'on s'éclate en jouant. A ce propos, les programmeurs aussi se sont bien amusé. Ils ont réalisé un clip hilarant déguisés en militaires. La chanson originale du jeu a été créée par Jon Hare, l'un des membres de l'équipe. C'est aussi lui qui chante sur le soundtrack ! Si après ça, quelqu'un me dit que les anglais sont des gens chiants je lui colle mon pied au c... Bref, si la difficulté du jeu était moindre, je dirai que Cannon Fodder est un jeu parfait. Je dois me contenter de dire qu'il est juste très bon. Ce qui ne doit pas vous empêcher de courir chez votre revendeur pour l'acheter !

Morgan Feroyd





TOP
- L'excellente jouabilité
- L'humour à la Monthy Python
- La durée de vie

FLOP
- La difficulté trop importante

Dès la quatrième mission, vous rencontrerez quelques difficultés. Certaines opérations nécessitent d'être refaites plus d'une trentaine de fois pour avoir une petite chance de réussir. Tant que votre stock de soldats "vierges" n'est pas épuisé, vous pouvez refaire une mission autant de fois que vous le voulez. Lorsque que vous maîtrisez la stratégie pour réussir, il suffit de reprendre la dernière sauvegarde et de faire la mission en question sans trop de perte.

P...TAIN QUE C'EST DUR !

Au bout d'un moment, cela devient vraiment exaspérant. Est-ce un défaut ou une qualité ? Certes, la durée de vie est grandie et avec beaucoup de persévérance ce n'est pas insurmontable. Pourtant sans acharnement, vous risquez de craquer. La bande son est réussie et les bruitages sans être déments rendent bien l'ambiance. Alors, outre ce petit défaut de difficulté, Cannon Fodder est un jeu excellent qui se pose comme l'un des hits de l'année.



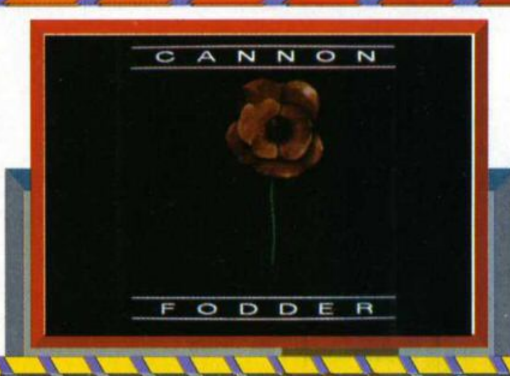
Quand je vous disais que ce jeu était drôle ! Au centre de ce camp ennemi, que voit-on ? Eh oui, c'est un bonhomme de neige ! Il faut bien s'occuper à ses heures perdues.

COMPARATIF

ALIEN BREED II



Lorsque Cannon Fodder est arrivé à la rédaction, nous avons remis en question le Tilt d'Or d'Alien Breed II. Indéniablement, le jeu de Sensible Software est du même niveau que celui de Team 17 et apporte une touche d'humour. Alien Breed II de son côté offre le fun du thème et les références à la trilogie culte d'Alien. Les opinions au sein de la rédaction étaient divisés. Les inconditionnels d'Alien Breed II prétextaient que ce n'était pas un petit jeu de guerre, aussi drôle soit-il, qui changerait le verdict. Après mûre réflexion, les programmes sont tous les deux excellents, mais Cannon Fodder est un peu plus rebutant. Son énorme difficulté peut faire abandonner. Les accrocs, eux, trouveront que la difficulté est bien dosée, pour laisser au jeu une durée de vie importante. A défaut, il a fallu trancher et c'est Alien Breed II qui a conservé le titre. Cela n'empêche que si vous avez un Amiga, il devient indispensable d'acheter les deux !



CANNON FODDER EST CERTAINEMENT L'UN DES MEILLEURS JEUX D'ACTION DE L'ANNÉE. COMME LE CHANTENT LES AUTEURS : «WAR HAS NEVER BEEN SO MUCH FUN !».

ACTION

GRAPHISMES — 83
Les graphismes sont clairs et variés. Malgré la finesse des personnages, l'ensemble reste toujours très lisible.

ANIMATION — 90
Le jeu "vit". Enormément. Les persos se cachent, sautent, nagent. Et malgré la foison d'ennemis, il ne subit aucun ralentissement.

MUSIQUE — 81
La musique est de grande qualité. Hélas on n'y a droit que pendant l'introduction et les séquences intermédiaires.

BRUITAGES — 79
Les bruitages et les sons d'ambiance sont d'excellente facture. Parfois même le programmeur ronfle. L'humour, toujours l'humour.

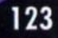
PRISE EN MAIN — 89
Elle est excellente. On ne swappe jamais entre les disquettes et, après quelques secondes, on ne peut plus s'arrêter de jouer.

JOUABILITE — 94
Le maniement est simple et très instinctif. Il est donc hors de question de perdre du temps en lisant la doc. La guerre, ça n'attend pas !

DUREE DE VIE — 60
Le jeu demande plusieurs dizaines d'heures. Mais il est si dur que vous risquez de craquer dès le début et de ne jamais y rejouer.







FURY OF THE FURRIES

Furieuse, je suis furieuse ! Non pas parce que ce jeu est mauvais, bien au contraire : il est génial. Les Tinies, espiègles héros du soft, m'ont tellement tourné la tête que, depuis que j'ai quitté mon PC, j'ai les nerfs en boule, toute furax de ne plus pouvoir jouer ! Le grand jour est enfin arrivé : n'hésitez plus à vous fâcher tout rouge et lancez-vous dans «la furie des Furries».

Testé par Noëlle Béronie



Voici une des nombreuses images des plans de transition du jeu. L'humour y est toujours de bon goût et la qualité graphique est incontestable.

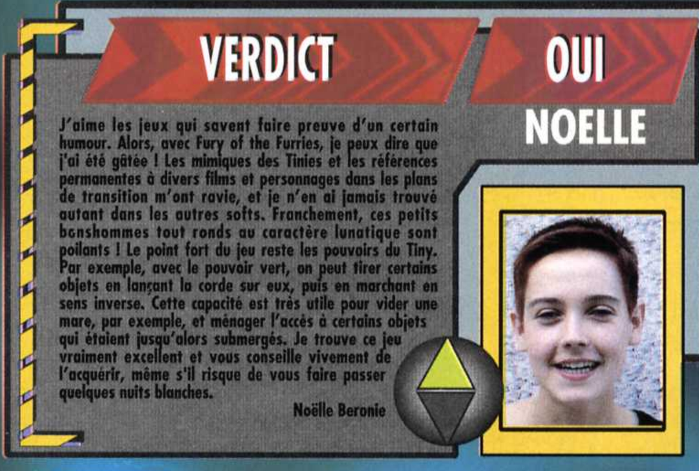
Fury of the Furries est un jeu de plates-formes où vous incarnez un seul personnage : un Tiny capable, à l'aide d'anneaux magiques, d'utiliser quatre pouvoirs différents. Les Tinies, petits êtres poilus à l'aspect rondouillards, sont des personnages sympathiques, quoiqu'odieux. D'ailleurs, quelques-uns d'entre eux, des Tinies rebelles, avaient dérobés un vaisseau expérimental sur leur planète natale Sklumph (donnant naissance au jeu The Tinies). Les plaisanteries les plus courtes étant les meilleurs, les Tinies en fuite ont décidé de retourner sur Sklumph.

LE MEILLEUR DES MONDES ?

Dès le début du jeu, les nouvelles sont mauvaises : un Tiny vraiment vilain s'est emparé du pouvoir après avoir emprisonné le roi. Le plus grave, c'est que ce démoniaque usurpateur transforme tous ceux qui l'entourent en monstres hideux et stupides. Il reste peu de vrais Tinies, la planète est truffée d'ennemis et votre mission consiste à traverser les huit régions de Sklumph pour retrouver le roi et mettre fin au règne du tyran. Pour ce faire, vous possédez quatre anneaux de couleurs différentes qui vous donnent accès à quatre pouvoirs. Quelle veine ! A chaque couleur correspond une capacité spécifique du Tiny : le jaune permet de lancer des boules de feu, le bleu de plonger et respirer sous l'eau, le vert de lancer un fil et de s'accrocher au décor (ou de déplacer latéralement des blocs), le rouge de dévorer ou d'émietter certains blocs qui vous gênent dans votre progression.

PETIT MAIS COSTAUD

Mais attention, si vous avez le malheur de toucher un objet trop pointu ou de heurter un ennemi, votre pauvre Tiny éclatera en mille morceaux et il faudra recommencer le tableau. De plus, le méchant qui s'est emparé du trône connaît votre mission et a parsemé la planète de champs magnétiques qui limitent vos pouvoirs. Par exemple, si vous traversez un champ d'énergie bleu, votre Tiny ne pourra plus faire de plongée sous-marine. Votre tâche ne sera donc pas de tout repos. Il vous faudra rapidement maîtriser les différents pouvoirs et notamment le maniement du fil vert. Le plus difficile reste la maniabilité du personnage : étant donné que le Tiny est rond, il roule et rebondit comme un ballon de foot (désolée pour la comparaison). Il n'est donc pas évident de l'arrêter dans ses élans et de le stabiliser. Attention : pour changer d'anneau, donc de pouvoir, il doit être à l'arrêt et sur une surface plate. La difficulté est assez élevée, mais elle est progressive et les dix premiers tableaux permettent de s'entraîner. Il faut bien cela ➤



VERDICT — OUI

NOELLE

J'aime les jeux qui savent faire preuve d'un certain humour. Alors, avec Fury of the Furries, je peux dire que j'ai été gâtée ! Les mimiques des Tinies et les références permanentes à divers films et personnages dans les plans de transition m'ont ravie, et je n'en ai jamais trouvé autant dans les autres softs. Franchement, ces petits bonshommes tout ronds au caractère lunatique sont poilants ! Le point fort du jeu reste les pouvoirs du Tiny. Par exemple, avec le pouvoir vert, on peut tirer certains objets en lançant la corde sur eux, puis en marchant en sens inverse. Cette capacité est très utile pour vider une mare, par exemple, et ménager l'accès à certains objets qui étaient jusqu'alors submergés. Je trouve ce jeu vraiment excellent et vous conseille vivement de l'acquérir, même s'il risque de vous faire passer quelques nuits blanches.

Noëlle Beronie



VERDICT — OUI MAIS...

MORGAN

Fury of the Furries démontre une fois encore que le PC peut devenir une vraie machine de jeu quand on se donne un peu de mal. C'est ce qu'ont fait les programmeurs de Kalisto. L'aspect le plus marquant avec ce produit est l'ambiance trognon du jeu. C'est un peu le même principe qu'avec les Lemmings, il est facile de ne pas résister. Techniquement, le jeu est parfait et les mouvements des Tinies sont impeccables (les rebonds sont aussi bien conçus que dans Breakline). Pourtant, mon enthousiasme est retombé quand j'ai constaté que le jeu était particulièrement difficile. Après les dix premiers niveaux, cela devient exaspérant de passer son temps à refaire les même tableaux. Pour cette raison, je conseille ce jeu aux fans du genre ou aux possesseurs de PC qui ne sont pas encore convaincus que l'on peut faire de vrais jeux de plates-formes sur cette machine.

Morgan Feroyd

2 MINUTES DE JEU

«C'EST PARTI, MON TINY !»



Suivez la flèche, ou plutôt le doigt, qui vous indique la direction à prendre. Pas d'ennemi en vue, que des bonus. Le début du jeu pose peu de problème.



Pour attraper les bonus, il faut sauter plusieurs fois en l'air sans bouger ni vers la gauche ni vers la droite. Au bout de trois sauts, vous avez atteint la hauteur maximale.



Le but de chaque tableau est de trouver le panneau «exit». N'oubliez pas les bonus avant de vous précipiter sauvagement vers la sortie : ils vous donneront des points supplémentaires.



- L'humour des plans de coupe est excellent
- L'immense diversité des tableaux permet de ne pas se lasser



FLOP

- La difficulté dans les derniers tableaux est excessive
- Il est parfois nécessaire de mourir pour trouver la soluce

puisqu'au total, vous allez traverser plus de cent tableaux différents, regroupés dans huit niveaux. La route sera donc très longue, et vous ne disposer que de cinq vies au départ. Vous accumulerez des vies supplémentaires si vous ramassez cent bonus (ou un œuf de Tiny). Pour vous faciliter la tâche, le jeu est bourré de tableaux cachés qui regorgent de bonus. A vous de les découvrir dans le décor.

DES CREATURES MALICIEUSES

Un des points forts de Fury of the Furries est l'humour. Le soft fait sans arrêt référence aux grands thèmes de notre génération. Ainsi, on y voit un Tiny chevauchant un ver des sables de Dune, ou encore des monstres accusant une frappante ressemblance avec Batman ou les tortues Ninja ! Le tout parodié de façon exquise. Quand aux scrollings, multidirectionnels bien sûr, ils sont d'excellente qualité et permettent une très bonne visualisation d'ensemble. La musique est agréable et les bruitages ont été améliorés depuis la préversion.
Bref, grâce à son humour, ses graphismes et sa réalisation, Fury of the Furries est un mets de choix, que vous pourrez savourer en mettant vos nerfs en péril !

GENERIQUE

Editeur : Kalisto
Distributeur : Mindscape
Conception : Jean-Michel Ringuet et Thierry Robin
Programmation : Sébastien Wloch
Graphismes : François Ritnasson
Bande-son : Frédéric Motte et Olivier

VERSIONS



Fury of the Furries est disponible aussi bien sur PC que sur Amiga.

TESTE SUR

PC 486 DX 33, 8 Mo, cartes VGA Bus Local et Soundwave32.

MATERIEL

Machine : PC 386 SX 16 MHz et supérieur
Mémoire requise : 640 Ko
Modes graphiques : VGA/MCGA
Cartes sonores : Adlib, Soundblaster
Contrôle : clavier, joystick
Média : 2 disquettes 3"1/2 HD
Installation disque dur : obligatoire (10 mn)
Espace requis : 8 Mo environ
Jeu : en français
Manuel : en français
Protection : par codes dans le manuel.



Aïe ! Le Tiny en bleu va être pris en sandwich. Heureusement, il peut éliminer les deux Tinies-poissons en les attaquant avec des bulles d'eau.



Grâce à son fil, le Tiny en vert peut s'accrocher à la plate-forme mobile et survoler les ronces mortelles. Un conseil : ne lâchez en aucun cas la prise, sinon...



Le Tiny en jaune ne pouvant pas faire ce tableau seul, il aura besoin du pouvoir vert. Ça tombe bien, puisqu'un rayon d'énergie vert est à votre disposition !



Après avoir traversé les différentes régions de la planète, notre héros retrouve enfin le roi. Pour le délivrer, il suffit juste de le toucher.

COMPARATIF

THE LOST VIKINGS



Depuis sa sortie, il y a trois ou quatre mois, tout le monde me parle de The Lost Vikings comme d'un jeu très sympa. Certes, ce soft est amusant, voire divertissant, mais je ne lui trouve rien d'extraordinaire comparé à Fury of the Furries. L'humour est un peu trop lourd à mon goût, même pour des vikings. En revanche, je dois reconnaître qu'il est plus facile de changer de personnage dans ce jeu que de changer de couleur pour le Tiny. De plus, les vikings peuvent prendre et utiliser des objets, alors que Fury ne propose pas cette option. Si la maniabilité y est meilleure, The Lost Vikings est beaucoup moins bon (aïe ! je vais me faire des ennemis à la rédaction...). Les graphismes n'ont rien de fantastique et les décors sont ennuyeux. Le seul point positif de Lost Vikings, c'est la bande-son : la musique vous fait presque swinguer et les bruitages collent à la peau des personnages ! N'empêche qu'on ne me fera pas changer d'avis : je préfère nettement Fury of the Furries !



AMATEURS DE JEU DE PLATES-FORMES, FURY OF THE FURRIES VA DEVENIR UNE RÉFÉRENCE DANS SON GENRE. DÉPECHEZ-VOUS DE MAITRISER CE SOFT POUR RESTER BRANCHÉ.

PLATES-FORMES

GRAPHISMES — 86
Les tableaux resplendissent de couleurs et de lumières sans pour autant vous exploser les yeux. Rangez vos lunettes de soleil !

ANIMATION — 86
Le scrolling est d'une qualité exceptionnelle et les personnages débordent de vitalité. Vous aurez du mal à les arrêter.

MUSIQUE — 79
Sans histoire. Elle s'intègre bien au jeu, même si elle n'est pas exceptionnelle.

BRUITAGES — 80
Originellement conçus pour le buzzer du PC, les bruitages passent maintenant par la Sound Blaster. Merci, Kalisto !

PRISE EN MAIN — 82
L'installation est hyper-rapide : deux petites disquettes qui ne vous poseront aucun problème.

JOUABILITE — 80
Le maniement au joystick comme au clavier est tout à fait correct, excepté le fait que les Tinies ont du mal à rester en place !

DUREE DE VIE — 87
Vu le nombre de tableaux, vous ne finirez pas ce jeu en une nuit. Profitez donc pleinement de votre bon lit douillet.

DIFFICULTE





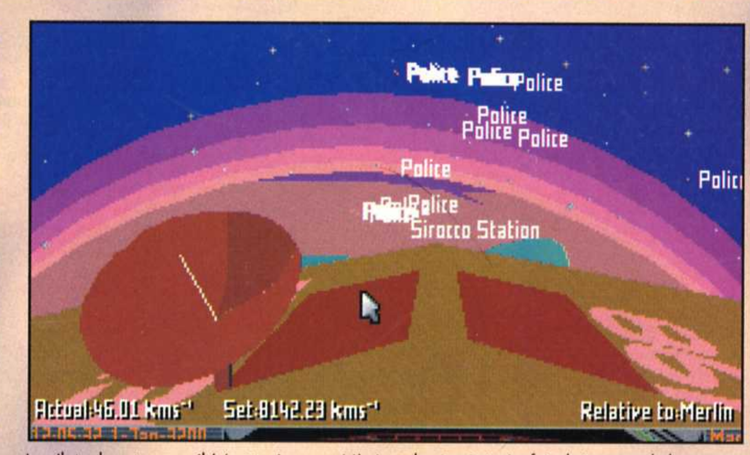
PC 386sx

INTERET 85 %

FURY OF THE FURRIES



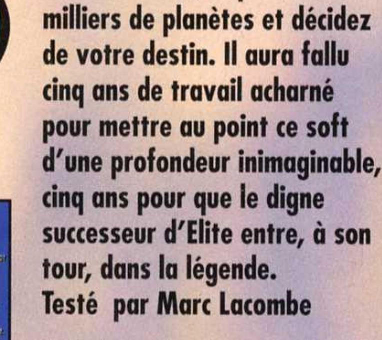
Cette carte en 3D peut sembler un peu confuse mais elle est en fait très claire une fois en mouvement. Chaque système (chaque point) représenté ici peut contenir plus de dix planètes. Et on ne voit ici qu'une infime partie de la galaxie !



Le pilote de cet appareil (c'est toujours moi !) vient de réussir à s'enfuir de justesse de la planète Mars. Le malheureux a plus de flics aux fesses que les Blues Brothers (avec un casier judiciaire pareil, c'est bien normal !).

FRONTIER ELITE 2

Avec Frontier , explorez des milliers de planètes et décidez de votre destin. Il aura fallu cinq ans de travail acharné pour mettre au point ce soft d'une profondeur inimaginable, cinq ans pour que le digne successeur d'Elite entre, à son tour, dans la légende.
Testé par Marc Lacombe



Dans chaque astroport vous consulterez les petites annonces des missions. Vous pourrez ainsi transporter des passagers ou partir à la recherche de personnes disparues.



Votre fiche signalétique garde la trace de la plupart de vos actions et indique également l'état de vos relations avec l'Empire et la Fédération. Le pilote de cet appareil (c'est moi) est recherché pour meurtre et acte de piraterie !



Les fans d'Elite vont sauter au plafond : leur soft préféré revient, encore plus beau, encore plus vaste, encore plus passionnant ! Comme dans Elite, vous démarrez avec un vaisseau de faible puissance avec lequel vous explorez «que» les environs immédiats de votre système de départ. Pour vous donner une idée de l'étendue du jeu, ce système de départ, qui comprend déjà plusieurs centaines de planètes, occupe à peu près la surface de 9 carrés sur une carte qui en compte plus de 700 !

Un univers gigantesque a explorer

Chaque planète se déplace suivant une orbite précise (alternance des jours et des nuits, saisons, etc.) et il est possible de descendre à la surface pour visiter les villes en 3D. Sur chaque planète, on achete des marchandises vendues à des prix différents dans toute la galaxie, ce qui permet d'effectuer des opérations commerciales juteuses. Chaque astroport propose également diverses petites annonces (recherche de personnes disparues, transport de passagers ou de colis pas toujours légaux) qui vous permettront d'arrondir vos fins de mois. L'univers est sous la domination de deux camps, l'Empire et la Fédération, avec lesquels il vous faudra composer.

C'est ton destin !

Voilà pour l'univers dans lequel se déroule le jeu. Pour le reste, tout est laissé au bon plaisir du joueur. Vous pouvez parfaitement vous limiter à de simples opérations commerciales (en voyageant à travers la galaxie pour commercer), mais rien ne vous empêche de devenir pirate, chasseur de primé, assassin ou simple chauffeur de taxi interstellaire. Il est même possible d'acheter des engins de forage pour installer une colonie minière sur une planète reculée et vivre de vos rentes pour le restant de vos jours ! Une fois riche, vous pourrez acheter un nouveau vaisseau (il en >>>

VERDICT — OUI — MARC

D'accord, la 3D est un peu vieillotte et Frontier peut paraître au premier abord complexe et rebutant. Mais une fois que vous aurez vraiment mis le nez dedans, personne ne pourra plus jamais vous sortir de ce jeu fabuleux ! Comme dans un jeu de rôles, vous êtes totalement libre de vos actions et vous aurez l'impression d'avoir vécu de véritables aventures que vous raconterez à vos copains avec délectation : «Tu te souviens la fois où on a dû décoller de Mars avec 30 vaisseaux de police aux fesses»; «Et le saut en hyper-espace raté qui nous a fait échouer dans un bled paumé tout près d'Alpha du Centaure ?». La meilleure façon d'aborder Frontier est d'ailleurs d'y jouer à plusieurs afin d'échanger des informations utiles. Je vous le dis, braves gens, Frontier a tout pour devenir un soft culte !

Marc Lacombe

VERDICT — OUI — PIOTR



Le champ d'exploration de Frontier est représenté par une carte fournie avec le jeu. Après plusieurs heures d'exploration concentrée, lorsque nous avons regardé sur la carte stellaire, nos yeux exorbités ont transmis à nos cerveaux quelque peu traumatisés l'information : nous n'avions survolé qu'une tête d'épingle, une poussière, une ridicule sous-sous-sous fraction du périmètre d'évolution possible. C'est sûr, Elite II va générer des générations et des générations de pilotes intersidéraux, de déjantés de l'hyper-espace qui s'échangent avec des airs de conspirateurs des tuyaux à propos de systèmes solaires que les plus grands astronomes n'ont pas encore découverts. Frontier n'est pas vraiment beau ? C'est vrai mais, souvenez-vous, on disait exactement la même chose de Civilization...

Piotr Korolev



GALE FORCE JEUX

GAMME PC - 3.5"	TTC
1869	335
Aces of Pacific	312
Aces Over Europe	321
Airbus A320	330
Alone in the Dark	340
Animation Workshop	N.C.
Archon 93	N.C.
Arena	N.C.
Arme Fatale 3	203
B-Wing	N.C.
Batman Returns	316
Battle Isle	303
Battle of Time	N.C.
Battlechess 4000	252
Bloodnet	N.C.
Brutal Sports Football	N.C.
Buzz Aldrin	328
Campaign 2	N.C.
Carlos	N.C.
Chess Maniac	449
Civilization VF	303
Commache Mission 2	N.C.
Commanche	332
Complete Chess 2	N.C.
Cyberspace	N.C.
Darkseed VF	378
Darksun V.F.	N.C.
Day of the Tentacle	361
Detroit	N.C.
Dogfight	243
Dune 2 VF	287
El Fish	258
Eric the Unready	249
Evidence	N.C.
Eye of the Beholder III	307
F-14 Fleet Cder	N.C.
F-15 Strike Eagle III	351
F1 Grand Prix	287
Falcon 3.0	301
Fields of Glory	303
Fighter Bomber	N.C.
Flashback	243
Flight Sim Toolkit Win	N.C.
Freddy Pharkas VF	280
Gabriel Knight	N.C.
Global Domination	N.C.
Goblins 2	259
Great Courts 2	N.C.
Guy Roux Manager	300
Harrier Jump Jet	301
Hired Guns	N.C.
History Line	361
Imperial Pursuit	194

GAMME PC - 3.5"	TTC
In Extremis	N.C.
Inca 2	N.C.
Incredible Machine VF	268
Ishar 2	244
Jack the Ripper	N.C.
Jordan in Flight	287
King Quest 6 VF	300
Krusty Fun House	N.C.
Lands of Lore VF	316
Laura Bow 2 VF	287
Les Enfants du Silence	229
Les Maitres de l'Aventure	252
Les Mansley - Lost in LA	255
Litil Divil	N.C.
Loom VF	273
Lost Viking	273
LS Larry VI	N.C.
Lucas Evasion	N.C.
Maelstrom	N.C.
Mig 29	236
Might and Magic 4 VF	287
Might and Magic 5	279
Morph	N.C.
Mortal Kombat	N.C.
Perfect General	361
Pinball Windows	361
Police Quest III	353
Police Quest IV	N.C.
Populous 2	287
Prehistorik 2	233
Prince of Persia 2	276
Privateer	350
Quest for Glory 3 VF	282
Rally	N.C.
Realms of Darkness	N.C.
Return of the Phantom	303
Rick Dangerous II	203
Robinson Requiem	N.C.
Sabre Team	N.C.
Sam & Max	N.C.
Sea Wolf	N.C.
Sensible Soccer	213
Shadow Caster	N.C.
Space Hulk	289
Space Quest 5 VF	282
Star Reach	N.C.
Star Trek II	N.C.
Street Fighter 2	212
Strike Commander	296
Strike Squad	N.C.
Stunt Island	404
Subwar 2050	N.C.
Syndicate	328

GAMME PC - 3.5"	TTC
Terminator 2	N.C.
Terminator 2029	N.C.
Terror of the Deep	N.C.
The Challenger	N.C.
Theatre of Death	N.C.
Tornado	326
Trolls	255
Ultima 8	N.C.
Ultima VII VF	248
Willy Beamish VF	336
Wing Com 2 VF	248
Wizardry VII VF	N.C.
X-Wing	354
Xenobots	259

GAMME PC - CD	TTC
7th Guest	522
Bat 2	N.C.
Battle Chess enhanced	428
Battle of Time	N.C.
Chessmaster Pro MPC	364
Cinemania	572
Curse of Enchantia	227
Day of the Tentacle	361
Deep Voyage	316
Dinosaure Adventure	449
Dracula	N.C.
Dragon Tales	N.C.
Dune VF	356
Eye of Beholder III	319
Freddy Pharkas	321
Gabriel Knight	N.C.
Goblins III	N.C.
Golden 7	N.C.
Guiness Disc Record 92	363
Gunship / Midwinter	389
Inca	385
Inca 2	N.C.
Iron Helix	N.C.
Jack the Ripper	N.C.
Jazz: A Multimedia History	714
King Quest 6	449
Koshan Conspiracy	N.C.
Kyrandia	369
Laura Bow II	449
Lawnmower Man	N.C.
Lemmings Oh No	N.C.
Loom	446
Lost in Time	N.C.
Majestic Places MPC	361
Megarace	N.C.
Mixed up Mother Goose	388
Motor Stars	449
Mozart	273

GAMME PC - CD	TTC
Quest and Fun	N.C.
Rainy Forest	316
Rebel Assault	N.C.
Ringworld	273
Secret of Monkey Island I	319
Sherlock Holmes III	565
Shuttle	393
Space Quest 4	404
Spirit of Excalibur	303
Star Trek	N.C.
Stellar 7	395
Strike Commander	N.C.
Supremacy	303
The Patrician	N.C.
Ultima Underworld 1 + 2	328
Vivaldi	273
Volcano	252
Wild Places	300
Wonderland	303
World of Xeen	N.C.
World View	300
Wrath of the Demon	328

GAMME SON	TTC
SoundBlaster 2	549
SoundBlaster Pro	814
SoundBlaster 16 Basic	1135
SoundBlaster 16 MultiCD	1414
SoundBlaster 16 ASP	1693
CDROM Smpl vts+7G	1414
CDROM Dble vts	N.C.

AGREE	
Compaq	N.C.
Hewlett Packard	N.C.
Microsoft	N.C.

MS Flight Simulator 5 plus tous les derniers scenarios	N.C.

Plus les derniers jeux directe des USA.

NOUS APPELER POUR NOTRE CATALOGUE AVEC PLUS DE 800 PRODUITS PC.

GALE FORCE JEUX
13, avenue St. Michel, MC98000 MONACO
Tel: 93.50.20.92 Fax: 93.50.45.26

TITRES	QTE	PRIX	MONTANT
		Port	30
		Total TTC	

Nom: ....
Prenom: ....
Adresse: ....
Ville: ....
Code Postal: ....
Telephone: ....

Reglement: Cheque/Mandat/Carte Visa
Numero Visa: ....
Date Expir.: ....

(Tous les prix sont TTC. Port: 30Fr par commande.)

Signature Obligatoire:

FRONTIER/GAMETEK/PC

>>> existe une trentaine de types) ou d'équipements (récupérateur d'épaves, moteurs ou armement plus puissants...) appropriés à la carrière choisie. Les combats en 3D sont très réussis et permettent de développer différentes stratégies (couper les moteurs et garder son élan pour mieux suivre les évolutions de l'ennemi, s'enfuir en hyper espace, ...).
Frontier est bien trop riche pour être décrit ici dans tous ces détails, mais il est l'un des rares jeux micro qui laisse au joueur autant de liberté d'action qu'un jeu de rôle (celui autour d'une table avec des copains). Le mélange d'action, de stratégie et de réflexion est parfaitement dosé et il est difficile de se lasser d'un soft aussi profond et aussi passionnant. Ne ratez pas Frontier, il vous fera vivre une expérience unique !



- **Comme dans un véritable jeu de rôles, le soft laisse une totale liberté d'action au joueur**
- **L'univers du jeu est crédible et remarquablement bien conçu. On le croirait animé d'une vie propre !**



- **La 3D date un peu et les couleurs sont parfois mal choisies (planètes rose bonbon) mais le jeu fourmille de détails**
- **Le soft ne dévoile sa vraie richesse qu'au bout de plusieurs heures de jeu, ce qui découragera les joueurs les moins patients.**



GENERIQUE

GENERIQUE
Editeur : Konami
Distributeur : Gametek
Conception/Programmation : David Braben
Graphismes : David Braben, Jonathan Griffiths, Peter Irvin
Bande-son : Dave Lowe



VERSIONS







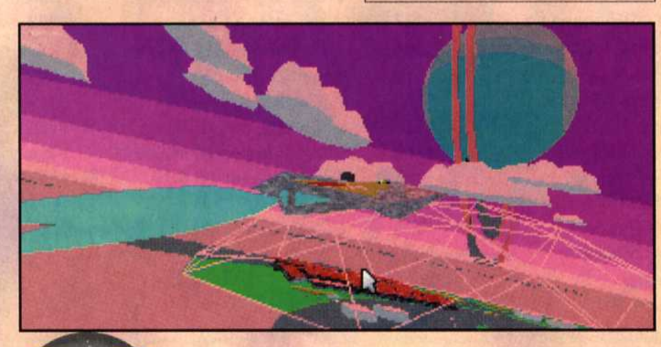
Le jeu doit sortir sur PC et Amiga à la fin du mois. La version ST est prévue. Les versions Amiga et ST seront plus lentes que la version PC.

TESTE SUR

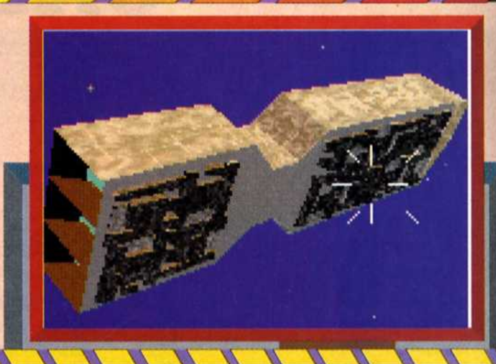
PC 486dx à 33MHz avec 4 Mo de RAM, carte VGA 1 Mo et carte Sound Blaster.

MATERIEL

Machine : PC 386sx et supérieur
Mémoire requise : 2 Mo
Cartes sonores : AdLib, Sound Blaster, Roland
Contrôle : clavier, souris
Média : 2 disquettes 3"1/2 HD
Installation disque dur : obligatoire (10 minutes environ)
Espace requis : 10 Mo environ
Jeu en anglais
Manuel : en anglais
Protection : manuel



Les déplacements dans l'espace et à la surface des planètes s'effectuent entièrement en 3D. Comme dans un simulateur de vol, il est possible de voir l'appareil sous n'importe quel angle.



FRONTIER EST UN JEU IMMENSE ET PASSIONNANT. UNE VIE ENTIERE NE SUFFIRAIT PAS POUR L'EXPLORER ENTIEREMENT. SI VOUS Y GOUTEZ, VOUS ETES CUIT !

EXPLORATION SPATIALE

GRAPHISMES — 82
Les graphismes sont incroyablement détaillés. De la décoration des vaisseaux à la texture des bâtiments en passant par les ombres des nuages.

ANIMATION — 86
L'animation des vaisseaux est incroyablement détaillée. Du gaz s'échappe des tuyères, le radar tourne... Sur un PC puissant, ça va vite.

MUSIQUE — 76
Le jeu est accompagné de musiques classiques du plus bel effet, même si l'interprétation est assez sommaire. Sélectionner les morceaux.

BRUITAGES — 79
Les bruitages sont peu nombreux. Il faudra se contenter de quelques tirs laser, du ronflement du moteur et du bruit du vent.

PRISE EN MAIN — 87
Le manuel est plutôt bien conçu et il est accompagné d'un sympathique recueil de nouvelles et d'un véritable guide touristique.

JOUABILITE — 85
Il faut s'habituer aux nombreuses commandes du vaisseau et au fonctionnement du jeu, mais le système est pratique et très bien conçu.

DUREE DE VIE — 98
Il existe une infinité de mondes à explorer et l'absence de scénario linéaire laisse une totale liberté. Une vie ne suffirait pas à tout explorer !



INTERET 93 %

INTERVIEW

DAVID BRABEN
AUTEUR D'ELITE ET FRONTIER

Tilt: Quel est votre jeu préféré ?
David Braben : C'est sans doute Populous de Bullfrog et E.A. J'ai adoré parce qu'on avait l'impression de jouer à quelque chose de vraiment nouveau, et non pas à un dérivé de jeux déja vu, comme la plupart des autres softs. C'était remarquablement simple, vraiment marrant à jouer, et on devenait vite complètement accro !
Qu'avez-vous fait depuis Elite ?
Nous avons fait (si mes souvenirs sont exacts) dix-sept versions d'Elite ces dix dernières années ! J'ai écrit pas mal des versions originales en compagnie d'Ian Bell et j'ai participé à des degrés divers à la réalisation des autres versions. J'ai réalisé des programmes de démonstration pour l'Archimedes dont le jeu Zarch (qui a donné naissance à Virus). Il a reçu pas mal de prix et de récompenses, dont un Tilt ,il me semble. Pour finir, j'ai passé ces cinq dernières années (toute une vie !) à travailler sur Frontier. J'espère que vous l'aimerez.
Dans Frontier, le joueur est libre de choisir son propre destin... Est-il plus difficile de créer un jeu de ce genre plutôt qu'un jeu au scénario prédéterminé ?
Oui, c'est beaucoup plus dur. Le monde que contient le jeu doit être convaincant partout où le joueur va et il doit pouvoir être observé de tous les points de vue que le joueur peut obtenir. La plupart des jeux limitent la liberté du joueur de façon à n'utiliser qu'un petit nombre d'images en bitmap pour décor. Ca donne des jeux qui ont l'air bien plus impressionnant visuellement, mais dans lesquels la liberté d'action est franchement limitée. Pour plus de liberté, il faut que les graphismes soient générés en temps réel.
Lorsque vous jouez à Frontier ou Elite, quel personnage incarnez-vous : un pirate, un commerçant, ou un chasseur de prime ?
Ça fait un moment que je n'ai pas joué à Elite, mais j'aimais jouer les pirates. Dans Frontier, j'ai essayé de jouer de plein de façons différentes (pour tester) mais ce que je préfère par dessus tout, c'est jouer les assassins !
Avez-vous travailé seul sur Frontier ?
Oui, la plupart du temps, mais, vers la fin du projet, pas mal de gens ont participé. Chris Sawyer a travaillé sur l'adpatation PC, Peter Irwin (également programmeur sur Exile) a fait le plus gros travail sur la séquence d'intro, et lui et Jonathan Griffiths (Conqueror & Campaign) a conçu pas mal de formes en 3D. Dave Lowe a fait la musique et les effets sonores; Kathy Dickinson, David Massey et Moira Sheehan le manuel, la gazette interstellaire, et les petites histoires qui accompagnent le jeu. J'ai eu des problèmes en travaillant avec Konami, mais Gametek a été très secourable et a sauvé la situation.
Comment avez-vous réussi à faire tenir un univers sur une seule disquette pour la version Amiga ?
La plupart des informations utilisées dans Frontier sont générées en direct. Par exemple, plutôt que d'avoir une liste avec des noms de personnages, nous avons créé un programme capable de générer des millions de noms. C'est autre chose que de se contenter d'une centaine de noms, et ça prend moins de place en mémoire ! La plupart des jeux utilisent aussi des graphismes prédéfinis ou pré-calculés, qui réclament pas mal d'espace mémoire. Un jeu de plus de 10 Mo n'utilise en fait que 30 K environ pour le programme lui-même. Le reste est composé d'images compressées. Si vous avez en mémoire vos vaisseaux spatiaux sous tous les angles, à toutes les tailles, alors un seul vaisseau peut prendre des dizaines de Ko de RAM. Dans Frontier, la définition de la forme d'un vaisseau ne prend qu'une centaine d'octets, car les images sont calculées en temps réel, ce qui permet d'effectuer aussi des variations sur le vaisseau. Les gens sont habitués aux jeux sur dix disquettes, et ils s'attendent à ce qu'un jeu sur une seule disquette soit très simple... erreur !
Quel sera votre prochain jeu ? Comptez-vous réaliser des jeux toujours aussi profonds ?
Je vais continuer à travailler sur Frontier avec probablement des disquettes de scénario et des adaptations. J'ai aussi prévu de commencer un nouveau jeu, mais je préfère garder le secret pour le moment !


TILT
INFOGRAMES
ET
VOUS PROPOSENT UN SUPERBE CONCOURS
ALONE IN THE DARK 2
QUESTIONS
Quel est le nom du détective incarné par le joueur ?
Comment s'appelle le domaine de One Eye Jack ?
Où se situe l'action du jeu ?
Vous trouverez la suite du concours et le bulletin réponse dans le prochain numéro. Alors n'égarez pas vos réponses.
De nombreux lots à gagner... .
1er prix : une télévision couleur + un pin's
du 2ème au 10ème prix : une jacquette JACK IN THE DARK + un pin's
du 11ème au 100ème prix : un jeu de carte ALONE IN THE DARK 2 + un pin's
Le règlement est disponible auprès de la promotion TILT

TILT

LE PIRE CONTRE-ATTAQUE ! EN EXCLUSIVITE POUR TILT, SAM ET MAX SONT DE RETOUR DANS UNE NOUVELLE BD DE STEVE PURCELL !



A SUIVRE...

Traduction française : Art of Words


NUMERO SPECIAL
LE GUIDE DE NOEL DES JEUX SUR MICROS
TILT
LA 3DO EST DISPONIBLE ! FAUT-IL CRAQUER ? P. 20
GUIDE D'ACHAT
TOUS LES JEUX MICRO DE L'ANNEE AU BANC D'ESSAI
UTILE!
CHOISISSEZ VOTRE LECTEUR
CD-ROM
SANS RISQUE D'ERREUR P. 26
GENIAL!
TOUTES LES ASTUCES POUR ECONOMISER JUSQU'A 50% SUR L'ACHAT DE VOTRE PROCHAIN PC! P.30
DOSSIER COMPLET
SIMULATEURS DE VOL P. 42
LES MEILLEURS SOFTS
LES MANETTES SPÉCIALISÉES
LE FUTUR DE LA SIMULATION
SUPER MATCHS !
TILT OPPOSE LES MEILLEURS TITRES DE CHAQUE CATEGORIE :
DAY OF THE TENTACLE contre SIMON THE SORCERER P. 80
BETRAYAL AT KRONDOR contre SERPENT ISLE P. 94
PRINCE OF PERSIA II contre SUPERFROG P. 70
DUNE 2 contre SYNDICATE P. 112
TORNADO contre DOGFIGHT P. 52
CHAOS ENGINE contre FLASHBACK P. 60
F1 GRAND PRIX contre JORDAN IN FLIGHT P.102
CARTES SONORES
CHOISIR LA MEILLEURE SOLUTION POUR SONORISER SON MICRO P.34
FALCON AMIGA 1200 LE POINT SUR L'AFFRONTEMENT P. 14
ST QUE REPONDRE AUX DÉTRACTEURS DU ST ? P. 16
JOUER SUR MAC :
QUELLE CONFIGURATION ?
QUELS JEUX ? P.24
L 2207 - 120 H - 39,00 F
N°120H HORS SERIE 1993- 39F. BELGIQUE : 241 FB. SUISSE : 10 FS. ITALIE : 11900 L. ESPAGNE : 1100 PTAS. MAROC : 58 DH. CANADA : 10,50 $C.
ISSN 073-6968


Pris sous les feux croisés de deux pirates, Edward n'a plus aucune chance. Une mitrailleuse, c'est bien, mais un gilet pare-balles, ce serait mieux ! Il y a de l'action dans Alone 2, mais c'est de l'aventure avant tout.


Sur le pont du bateau pirate, la petite Grace essaie de se faufiler loin des corsaires qui font la bringue. En fait, ils dansent en son honneur, car son sacrifice devrait leur permettre de vivre cent années de plus.



ALONE IN THE DAR

Sous ce titre de thriller américain se cache un jeu français qui figure parmi les productions les plus originales de ces dernières années. Plus belle, plus rapide, plus variée que le précédent épisode, cette nouvelle aventure du détective Edward Carnby ne fait pourtant pas l'unanimité au sein de la rédaction. Fort en technique, Infogrames s'est emmêlé les pinceaux dans la mise en scène.
Testé par Marc Menier

Bienvenue à Hell's Kitchen ! Nous sommes aux Etats-Unis, en 1924, l'alcool de contrebande coule à flots et les mitrailleuses Thompson dictent leur loi dans les rues. Edward Carnby, le malheureux détective rescapé du premier Alone in the Dark, vient de recevoir un télégramme alarmant de son ami Striker. Le ton du message est suppliant, Striker implore Edward de lui venir en aide pour sauver la petite Grace Saunders. Cette gamine a été kidnappée par un brigand, connu sous le nom de One-Eye Jack, et est retenue prisonnière dans le manoir de Hell's Kitchen, en Californie. Edward n'a pas le choix, il enfile son trench-coat, embrasse son vieil ami et confident le P38 et fonce tête baissée dans les flammes de la cuisine de l'enfer...

Les secrets du passé : la légende du Hollandais volant

N'en déplaise à ses adorateurs, ce n'est pas dans cette épisode que Cthulu s'éveillera de la cité engloutie de R'lyeh. En effet, les scénaristes ont délaissé le mythe imaginaire de Lovecraft au profit d'une légende toute aussi captivante : celle du Hollandais Volant. Tous les marins connaissent l'histoire de ce navire corsaire condamné à voguer durant éternellement sur les sept mers, sans espoir de repos ni de trêve. A partir de cette fable, les scénaristes on su broder une trame passionnante pour une aventure qui, à l'instar de la précédente, accorde une grande place à l'imagination et à la frayeur. Vous allez découvrir au fur et à mesure de votre ➤


Grace n'arrête pas de faire des grimaces au perroquet. Incapable de se battre, elle excelle en revanche dans l'art du pied-de-nez et du lancer de nounours. Les pirates tremblent à l'idée de la rencontrer dans une coursive...

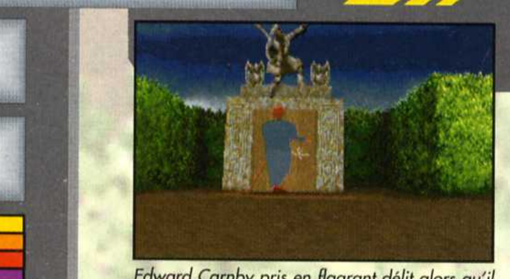



On se croirait dans Shining, mais ce n'est pas Jack Nicholson bien qu'Edward ait aussi tendance à sombrer dans la paranoïa et la démence, à force d'affronter les démons. Et ce n'est pas celui qui est caché dans les buissons qui va nous contredire !

Tous les angles de vue sont utilisés dans AD2. Celui-ci, peu spectaculaire, fait néanmoins partie des plus efficaces. Il offre une vue claire de la situation.



LA LEÇON DE LASSO


Edward Carnby pris en flagrant délit alors qu'il s'apprêtait à dégrader cette belle statue ! Il veut voir si, de là-haut, on avait une vue d'ensemble du labyrinthe végétal dans lequel il s'est égaré.


Premier essai réussi. Tel un cow-boy à la parade, il a enroulé sa corde autour du bras de la statue. Il suffit maintenant de tirer d'un coup sec pour se hisser jusqu'en haut. Hissez Ho !



Un passage secret ! Qui a comme un air de déjà vu ! Edward a failli en «péter les plombs», craignant de voir un Shoggoth lovecraftien. Il a perdu ses armes, faudrait pas qu'il perde la tête...



L'écran d'inventaire n'a pas changé depuis Alone in the Dark, il est toujours aussi pratique. Remarquer cependant l'absence d'option «ouvrir/chercher». L'image au centre rappelle Les Incorruptibles.

K 2



COMPARATIF

ALONE IN THE DARK



Alone in the Dark fut le premier soft à utiliser le moteur de jeu conçu par Frédéric Raynal, lequel permet de réaliser un véritable film interactif en 3D. Depuis, Raynal a quitté Infogrames mais cela n'a pas empêché les programmeurs de Alone in the Dark 2 de peaufiner considérablement son système. Alone 2 est donc plus beau avec un multitude de petites animations sympas qui apportent une ambiance à la fois vivante et inquiétante. D'un autre côté, la «mise en scène» de Alone 1 est plus soignée que dans le deuxième épisode. On se repère mieux entre les nombreux changements de caméra sans perdre le fil de l'action. Personnellement, j'ai un faible pour Alone in the Dark car il restitue à merveille l'atmosphère oppressante qui entoure le mythe de Cthulhu. Le scénario de Alone 2 est excellent, mais le thème des pirates fantômes a moins d'impact à mes yeux que la «démonologie» de Lovecraft.

investigation les noirs secrets qui entourent la disparition du Hollandais Volant. Pauvre Edward Carnby, lui qui tremble encore en pensant au manoir de Derceto, voilà qu'il doit affronter de nouveau le surnaturel sous les traits de pirates sanguinaires et d'une prêtresse vaudou. Lovecraft n'est plus à l'honneur et, pourtant, on sent encore son influence, et le scénario d'Alone in the Dark 2 est aussi riche et effrayant que celui du premier épisode.

THOMPSON : LA MITRAILLEUSE AU CAMEMBERT

Surnommée ainsi à cause de la forme de son magasin à munitions, on peut dire à juste titre que la mitrailleuse Thompson fait partie des innovations d'Alone in the Dark 2. Le manoir de Hell's Kitchen étant truffé de pirates armés jusqu'aux dents, c'est dans une mer de sang et de tripes que vous allez devoir vous tailler un chemin jusqu'à la petite Saunders. Dans la première partie du jeu, les combats occupent une place prédominante. D'ailleurs, il n'est plus possible à Edward Carnby d'ouvrir les placards et de manipuler les objets comme dans le premier épisode. Les énigmes n'ont pas pour autant disparues, mais elles se résolvent selon le système classique du bon objet à utiliser au bon endroit. Alone in the Dark 2 comporte beaucoup plus de phases d'action que le premier du même nom. Toutefois, cette tendance s'inverse au cours de la deuxième partie du jeu, avec l'entrée en scène de la jeune Grace Saunders.

QUELQUES KILOS DE FINESSE DANS UNE MAISON DE BRUTES



GENERIQUE

Editeur : *Infogrames*
Distributeur : *Infogrames*
Réalisation : *Franck de Girolamy, Hubert Chardot et leur équipe.*

VERSIONS

PC — ***Alone in the Dark 2** est disponible sur PC. Pas d'autre version prévue pour l'instant.*

TESTE SUR

PC 486 DX 33 *avec 8 Mo de Ram et*

MATERIEL

Machine : *PC 386 SX et supérieur (486 recommandé)*
Mode graphique : *VGA*
Cartes sonores : *AdLib, SoundBlaster*
Contrôle : *clavier*
Média : *9 disquettes 3" 1/2 HD*
Installation sur disque dur : *obligatoire (20 mn environ)*
Espace requis : *12 Mo environ*
Jeu : *en français*
Manuel : *en français*
Protection : *par cartes colorées (compliqué !)*





DES ERREURS DE MISE EN SCENE ET DES SÉQUENCES D'ACTION MAL GÉRÉES QUE COMPENSENT LA PERFECTION TECHNIQUE ET LA RICHESSE DU SCÉNARIO.

AVENTURE-ACTION

GRAPHISMES — 86
Les décors sont superbes, et l'ambiance oppressante. La modélisation des nombreux protagonistes reste simple mais efficace.

ANIMATION — 94
Un nombre impressionnant d'animations a été integré aux décors. Le réalisme du jeu n'en est que plus prononcé. Du grand art !

MUSIQUE — 80
Les musiques ne se démarquent ni par leur qualité ni par leur rythme. Celles d'Alone 1 avaient plus de pêche.

BRUITAGES — 82
Toujours aussi bons, du bruit des pas à celui du fusil qu'on recharge. Les bruitages accentuent encore l'ambiance cinématographique du jeu.

PRISE EN MAIN — 79
L'introduction met tout de suite le joueur dans le bain. En revanche, le système de protection est plutôt fastidieux.

JOUABILITE — 85
Les habitués n'auront aucun problème. Les autres non plus. L'inventaire est toujours aussi pratique, le contrôle au clavier est excellent.

DUREE DE VIE — 80
L'aire de jeu est très vaste et les scènes d'action furieusement corsées. Alone 2 devrait donc vous résister pendant longtemps.



PRIX D — 1 JOUEUR — PC 386+

INTERET 88%

TOP

- Des graphismes améliorés
- Une multitude d'animations annexes qui rendent chaque tableau très vivant
- Une histoire complexe, intéressante et riche en rebondissements

FLOP



- Les changements de caméra sont parfois confus et mal adaptés à la situation
- Les combats tournent souvent à l'irréaliste, comme dans les films de John Woo

Le derringer est une petite arme de poing mais elle suffit largement pour faire exploser la tête de son adversaire. Il est vital de surveiller ses munitions dans Alone in the Dark 2. Tirez comme un fou et vous vous retrouverez pendu au mât en moins de deux.

►►► A un moment donné de l'aventure, vous serez amené à contrôler la petite fille Saunders. Bien évidemment, il sera alors hors de question d'affronter les pirates en bataille rangée et au fusil à pompe. En fait, en laissant le joueur incarner deux rôles complètement antagonistes, les scénaristes ont trouvé le moyen de distinguer les phases d'action et de réflexion. Grace Saunders est très bien animée avec ses mimiques d'enfant et, à défaut de pouvoir tirer, elle est capable d'agir sur son environnement, option qui manque cruellement au début du jeu. On pourrait regretter cependant que Grace se déplace aussi lentement : même au pas de course, son allure désinvolte risque d'en faire rager plus d'un.



La bataille fait rage dans les toilettes. Si, graphiquement, les détails sont légions, ils sont toutefois inutiles dans le jeu. Par exemple, dans ce tableau, Carnby ne peut rien faire avec le mobilier.

VOYEZ LES CHOSES DU BON COTÉ !

S'il a été nettement amélioré aux niveaux des graphismes et de l'animation, le moteur de jeu reste inchangé. Un système de caméra vous permet de suivre l'action pas à pas comme dans un film. Toutefois, les changements d'angle de vue sont plus fréquents que dans le premier épisode et, qui plus est, ne sont pas toujours adéquats. A vous donc de déplacer votre personnage pour «jouer» des caméras jusqu'à trouver le bon angle de vue. Certains considéreront cela comme une nouvelle forme d'interaction ludique, d'autres comme un simple défaut de conception. Quoi qu'il en soit, les programmeurs auraient dû respecter certaines règles cinématographiques primordiales qui auraient contribué à rendre certaines scènes moins confuses. ■



Armé d'une canne-épée, Edward avance prudemment dans cette anti-chambre sinistre. Les traces sur le sol laisse présumer qu'il y a une trappe. A moins que ce ne soit que la marque laissée par un tapis dans la poussière.

ALONE IN THE DARK ENFIN SUR CD !



La version CD d'Alone in the Dark vient de sortir dans le commerce. Pour ceux qui sont passés à côté de ce jeu événementiel (séjour prolongé sur Mars, hibernation, etc.), voilà l'occasion idéale de découvrir au rythme de superbes musiques CD un jeu d'aventure unique en son genre. Un mini-jeu, Jack in the Dark, est fourni dans le packaging. Vous y jouez le rôle de Grace qui tente de délivrer le Père Noël retenu prisonnier par des jouets psychopathes. En fait, le jeu devait s'appeler Jacques in the Dark en hommage à notre testeur Jacques Harbonn qui est resté enfermé tout un week-end dans la salle des ordinateurs, mais ce dernier a opposé son véto (il est docteur).

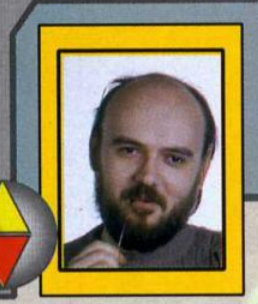
VERDICT — OUI MAIS... MARC



e dois vous avouer que mon sentiment est mitigé. D'un côté les décors ont été grandement améliorés et agrémentés de petites animations qui créent une ambiance fantastique. Alone in the Dark 2 m'a vraiment impressionné sur ce plan et, plus je le regarde, plus je lui trouve des qualités. Mais certains aspects du jeu m'ont particulièrement énervé. Par exemple, les combat tournent souvent au ridicule : placés au mauvais endroit, deux adversaires peuvent se tirer dessus à bout portant sans se toucher ! L'utilisation des caméras est aussi sujette à caution. Certains principes de mise en scène n'ayant pas été respectées, on perd vite le sens de l'orientation. Quand je joue à Alone in the Dark 2, je suis tour à tour enchanté et agacé mais, dans l'ensemble, plutôt satisfait.

Marc Menier

VERDICT — OUI MAIS... JEAN-LOUP



Aucun doute, Alone in the Dark 2 est beau. Les graphismes sont supérieurs à ceux du premier épisode et l'animation 3D est toujours aussi impressionnante avec, ultime raffinement, de petites touches d'animation bitmap du plus bel effet. Le jeu est rapide, aussi, et grand, et difficile... Trop difficile, peut-être. Le côté action prend dans toute la première partie du jeu une importance prédominante, qui déroutera - et décevra - beaucoup d'aficionados du premier épisode.
À mon avis, le jeu est un chouia en dessous du premier Alone in the Dark. En revanche, il apparaît beaucoup plus vaste (vous n'êtes pas enfermé dans une maison) et, dans la seconde partie du jeu, lorsque vous dirigez Grace, la complexité des énigmes vous rappellera de bons souvenirs.

Jean-Loup Jovanovic

VERDICT — OUI MAIS... DOGUY



A Tilt, nous avons tous ressenti une petite pointe de déception en testant Alone in the Dark 2. Pourtant, les améliorations sont nombreuses. La 3D est plus rapide, les graphismes plus travaillés et l'animations étonnante (les coups de boule et de pied de Carnby, la démarche et les mimiques de Grace ou encore celles du perroquet). Pour ma part, j'ai regretté que Lovecraft ait déserté le scénario et que Carnby, mon détective favori, soit devenu un «homme de main» simplet (il combat, pousse et flingue à tout va mais refuse inexpliquablement de monter certains escaliers et se laisse tomber dans les trous au lieu d'utiliser les échelles). Au final, Alone in the Dark 2 est vraiment un bon jeu mais il n'est pas aussi révolutionnaire ni aussi passionnant que son aîné.

Dogue de Mauve

DRACULA UNLEASHED

C'est pas trop tôt ! Les auteurs des trois Sherlock Holmes Consulting Detective version CD-ROM ont enfin tiré parti de leurs erreurs pour nous proposer un film réellement interactif. Malgré quelques défauts, les aventuriers en herbe pourront tester leur sagacité et frissonner d'effroi devant les agissements maléfiques du comte Dracula. Testé par Jacques Harbonn

Vous arrivez en Angleterre pour une affaire de la plus haute importance : votre frère Quincey Morris a été assassiné. Vous voilà en quête des amis qui étaient avec lui au moment de sa mort. Mais, vous n'avez guère progresser dans vos recherches car, entre temps, vous êtes tombé amoureux d'Anisette Bowen. Ce sont des choses qui arrivent. Mais les événements se précipitent. Au Hades Club, où vous avez fait connaissance de quelques proches de Quincey, un serviteur vous apporte un télégramme du médecin, le père d'Anisette, qui vient de mourir. Vous quittez alors précipitamment la réunion.

Dracula Unleashed s'inspire de la série Sherlock Holmes CD, dont nous avons testé le dernier volet dans le précédent numéro. Chaque entretien est illustré d'une vidéo occupant 1/4 d'écran. Le système de manipulation type magnétoscope et l'inscription automatique du résumé de l'entretien dans le carnet facilitent la compréhension des dialogues en anglais. Dès le début, il faudra compléter votre agenda. Les entretiens se dérouleront de manière fort différente; Ils dépendent des vingt-quatre objets qui amènent la conversation sur un sujet.

S'AGIT PAS D'ETRE BROUILLON !

L'heure aussi a son importance. Inutile, par exemple, d'aller sonner chez les gens en pleine nuit. Soit la porte restera close, soit un serviteur vous précisera que les honnêtes gens dorment à cette heure-là. Votre montre à gousset permet de modifier le cours du temps.

Vous allez ainsi de lieu en lieu, récupérant à chaque entretien objet, adresse ou indice capital pour la suite de votre entreprise. Il faudra cependant revenir régulièrement chez vous. D'une part, vous pourrez prendre connaissance des télégrammes qui vous ont été envoyés. D'autre part, vous devrez aussi y dormir, ce qui est toujours l'occasion de faire des rêves sinistres, certes, mais prémonitoires. Ils pourront éventuellement vous aider un peu.

Pour poursuivre jour après jour votre quête, il faut impérativement que vous trouviez à chaque nouvelle ➤



Vous voici. Vous-même. En personne. L'aventure ne fait que commencer et vous avez encore fière allure. Mais attendez la suite !



Les objets situés dans vos différentes poches peuvent se révéler précieux. En cas de surcharge, vous pourrez toujours vous débarrasser des moins utiles. A vous de faire le choix le plus judicieux possible.



Votre montre à gousset, capitale pour bien gérer son temps. Elle indique l'heure, la position du soleil ou de la lune dans le ciel, le jour du mois et peut même accélérer le cours du temps.

PETIT MANUEL DU CD PARANOIAQUE

Le manuel signale des problèmes de conflit mémoire entre QEMM et UNIVESA, le gestionnaire VESA «universel» livré avec le programme. Avec la dernière version 7.1 de QEMM, tout semble se passer parfaitement bien. Le manuel signale également une incompatibilité avec DoubleSpace, le compacteur de données du DOS 6.0. Là encore, cela n'a posé aucun problème dans ma configuration. Dans le doute, suivez tout de même les conseils du programme et bootez avec la disquette spéciale qu'il créera pour vous.



VERDICT — OUI MAIS...

Dracula Unleashed m'a laissé un peu sur ma faim (de loup). Certes, les vidéos sont impressionnantes et la bande-son excellente. Mais il y a des défauts. D'une part le mode S-VGA n'apporte pas grand-chose : les écrans sont plus fins mais aussi plus petits (les vidéos, en revanche, restent sur 1/4 d'écran). La seconde remarque est plus importante. Vous risquez fort de succomber de nombreuses fois à la fin de la première nuit, sans très bien comprendre pourquoi. Même les multiples sauvegardes ne pourront pas toujours vous aider. Frustrant ! Cette linéarité, qui contraste avec l'apparente liberté d'action, devient vite agaçante. A mon avis, Dracula Unleashed ne s'adresse qu'aux amateurs de vidéos interactives, les vrais mordus de jeux d'aventure risquent d'être déçus par les limites de l'interactivité, pourtant améliorée.

Dogue de Mauve

2 MINUTES DE JEU

GARDEZ VOTRE SANG-FROID !



Le père de votre chère fiancée est décédé de mort violente. Il faudra résoudre biendes difficultés avant de comprendre l'origine du morceau d'étoffe entre ses doigts crispés.

Anisette, votre fiancée, est consolée par la présence réconfortante de son amie Juliet. Mais cette présence ne va pas tarder à se transformer en une terrible menace.



Si vous n'avez pas pris les précautions qui s'imposent, c'est fichu. Jouant de ses appâts, Annisette, devenue vampire, va vous attirer dans ses rets pour un baiser... mortel.



GENERIQUE

Editeur : Viacom
Distributeur : Mindscape
Programme : Fred Allen
Graphismes : Catherin Footelian
Bande-son : Byte-Size Sound.

VERSIONS



Dracula Unleashed n'est disponible pour le moment que sur PC CD-ROM. Une adaptation sur Mac CD (voire 3DO) est très probable.



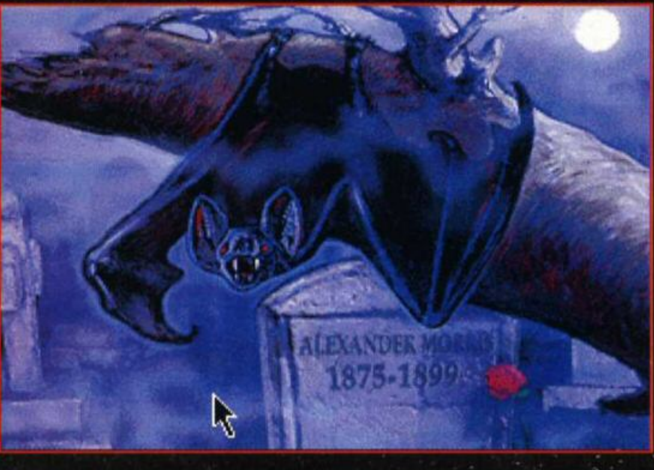
TESTE SUR

PC 486 DX 33, 16 Mo de RAM, carte S-VGA 1 Mo, carte SoundBlaster 16 ASP, lecteur CD-ROM double vitesse.



MATERIEL

Matériel : PC 386 SX 20 minimum (386 DX et 486 conseillés en S-VGA)
Mémoire requise : 4 Mo
Modes graphiques : VGA, S-VGA
Cartes sonores : SoundBlaster, AdLib Gold, SoundMaster 2, Microsoft Sound System, Pro Audio Spectrum
Lecteur CD-ROM : simple vitesse (150 Ko/s) ; temps d'accès 350 ms environ
Contrôle : clavier, souris (recommandée)
Média : 1 CD-ROM
Installation disque dur : impossible
Jeu : en anglais
Manuel : en français/anglais (traduction partielle)
Protection : aucune.



Et voilà, un faux pas, une morsure inévitable et c'est le tombeau. Les sauvegardes sont indispensables.



Cette charmante jeune femme a vraiment l'air d'avoir une dent contre vous. Voire même tout un ratelier !

journée le moyen d'endiguer le Mal. Dans le cas contraire, vous ne tarderiez pas à rencontrer la belle Anisette, transformée en un horrible vampire et prête à se jeter sur vous pour vous sucer le sang jusqu'à la dernière goutte ! Brrrrr...

Horreur, malheur, voilà Dracula... Aie !

Voici un petit tuyau pour survivre au moins pendant la première journée. Une fois en possession du crucifix en pendentif donné par Mr. Harper, il faut vous rendre sans tarder chez votre fiancée et le lui remettre.
Comme chacun sait, les vampires ne supportent pas la vue d'une croix, ce qui la protègera au moins pour une nuit. De fil en aiguille, vous apprendrez peu à peu les liens étranges qui unissent certains personnages, vous entendrez parler de la Bloofer Lady et de son loup satanique, et vous en viendrez finalement à affronter Dracula en personne. ■

COMPARATIF

SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE



La série des Sherlock Holmes a été réalisée par les mêmes auteurs que Dracula Unleashed. La réalisation est du même niveau, avec de superbes vidéos illustrant chaque entrevue. Tout comme dans Dracula, ces vidéos sont portées par le jeu des acteurs et la richesse des décors et des costumes. Mais Sherlock Holmes souffre d'un gros défaut par rapport à Dracula : l'interactivité y est quasiment réduite à néant. Watson, Holmes ou les gamins commandités par Holmes vont rencontrer toutes sortes de personnes, mais les entretiens sont toujours les mêmes, quelles que soient les circonstances. Dans Dracula, au contraire, tout est conditionné par l'heure, les événements précédents, les objets en votre possession et celui que vous tenez en main. Le joueur intervient donc de façon beaucoup plus effective. Ce qui est tout de même le propre d'un jeu d'aventure. En revanche, Sherlock Holmes vous laisse plus de liberté (trop même), alors que Dracula limite cette liberté à la journée présente et vous tue si vous n'êtes pas parvenu à exécuter la séquence gagnante.

DRACULA UNLEASHED

DE RÉELS PROGRES PAR RAPPORT À SHERLOCK HOLMES. MAIS LE JEU EST TROP DIFFICILE ET SURTOUT TROP LINÉAIRE, EN DÉPIT DE L'IMPRESSION DE GRANDE LIBERTÉ.

VIDEO INTERACTIVE

GRAPHISMES — 83
Les décors sont variés et les icônes bien dessinées. De plus, les vidéos s'affichent sur une image de fond adaptée aux lieux visités.

ANIMATION — 93
La fréquence de 15 images/seconde fournit un excellent rendu des mouvements, tout en se contentant d'un lecteur simple vitesse.

MUSIQUE — 86
Une musique angoissante vous accompagne tout au long de votre enquête, contribuant à créer un climat mystérieux.

BRUITAGES — 92
Les dialogues et les bruitages digitalisés donnent de la classe aux entretiens vidéo et les bruitages d'ambiance sont angoissants.

PRISE EN MAIN — 85
Il suffit de mettre le CD dans le lecteur. Les rares problèmes d'incompatibilité se régleront vite, grâce aux conseils avisés de la notice.

JOUABILITE — 85
L'ergonomie à la souris est parfaitement naturelle et permet même d'anticiper sur les évènements avant la fin des messages.

DUREE DE VIE — 83
Le jeu est long et difficile. Certains joueurs risquent précisément de se lasser de cette difficulté constante et peu progressive.

VERDICT — OUI

JACQUES

Dracula Unleashed est un CD prenant, avec une ambiance forte. Ayant continué ce test jusque tard dans la nuit, il m'est arrivé plusieurs fois de frissonner d'horreur et de jeter un regard inquiet autour de moi ...à tout hasard ! Les vidéos avec son synchrone sont superbes et compensent leur taille d'écran réduite par des décors variés, des acteurs au jeu très riche et des dialogues soutenus. Les écrans bitmap sont à la hauteur, tout comme l'ambiance sonore, pleine de bruits inquiétants. Et cette fois, l'interactivité est vraiment au rendez-vous. Il n'y a certes pas les mêmes possibilités d'action que dans un vrai jeu d'aventure type Day of the Tentacle, mais la gestion du temps, des objets et des circonstances apporte vraiment quelque chose. Si vous aimez les films d'horreur, venez donc frissonner avec Dracula Unleashed.

Jacques Harbonne



TOP
- Une ambiance angoissante
- Des vidéos excellentes
- Une ergonomie sans faille

FLOP
- Le jeu est trop linéaire
- Le S-VGA n'apporte presque rien
- Le jeu est trop difficile





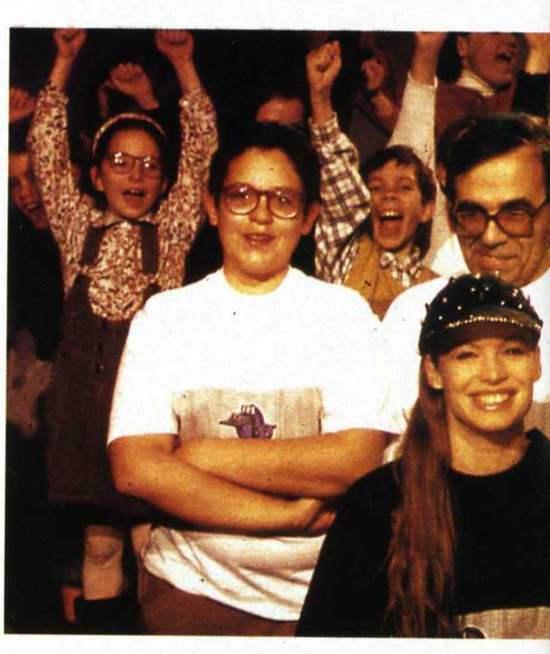
MICROKID'S

avec TILT et

VOS DEMOS NOUS INTERESSENT



LE DIMANCHE A



GRAPHIQUE CRÉATION

A VOS PINCEAUX, A VOS SOURIS !

A VOUS DE CREER LA MASCOTTE DE MICRO KID'S







Micro Kid's est produit par France 3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collaboration avec les

SUR FRANCE 3

CONSOLES +

9H 30 SUR FRANCE 3

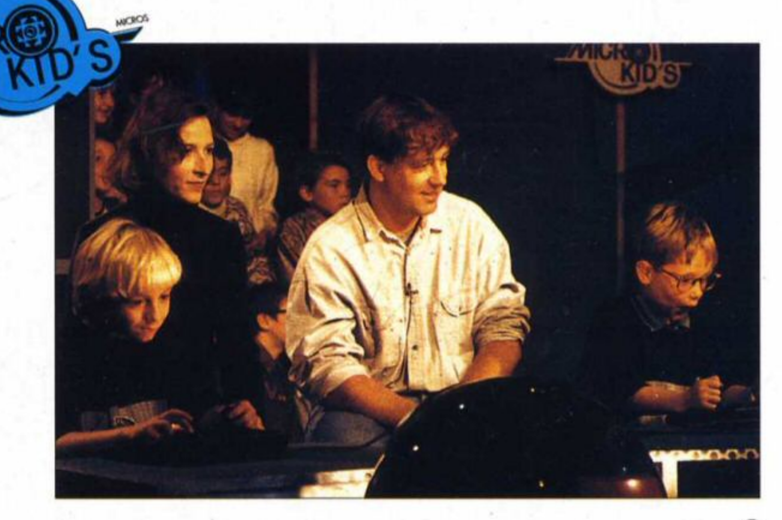


CREATEURS, ENVOYEZ-NOUS VOS FANZINES.

Tout sur l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, ainsi que le match des champions, le fanzine de la semaine, des démos, et les mascottes sélectionnées pour le grand concours de création graphique. Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs, graphistes, scénaristes et journalistes de l'univers !

Sous le haut patronnage du MINISTERE de la CULTURE et de la FRANCOPHONIE et L'INA, MICRO KID'S lance un grand concours de création graphique, en collaboration avec TILT et CONSOLES +. Deux catégories sont en lice : les "juniors" (de 0 à 15 ans) pourront travailler sur tous supports, les "seniors" (à partir de 16 ans) devront absolument proposer des créations assistées par ordinateur.

équipes de Tilt, Consoles +, du C.N.C. et du ministère de la Culture.



Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S, renvoyez ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Je désire participer au match des champions :

Nom : .... **Prénom :** .... **Age :** ....

Adresse : ....

....

Code postal : .... **Ville :** .... **Tél :** ....

Machine : ....

ULTIMA VII THE SERPENT ISLE

Dans la première partie de la solution trilogique d'Ultima VII, the Serpent Isle, nous vous avions fait visiter de fond en comble les villes de Monitor, Fawn et Sleeping Bull. Dans ce deuxième volet, nous vous faisons découvrir, entre autres choses, Moonshade, le donjon des montagnes de la Liberté et vous offrons la solution complète de l'énigme du pays des Rêves.
Le mois prochain, vous saurez enfin tout sur la quête de l'Avatar pour la restauration de l'équilibre de la Balance.
Fangor L'Ent



Le «Blue Boar Inn» est une auberge où se retrouvent des habitants de Moonshade. Si vous cherchez quelqu'un, passez voir s'il est là.



Les rangers, malgré leur grand nombre n'ont pas une place importante dans l'aventure. Inutile de passer beaucoup de temps avec eux.

MOONSHADE

Dès que votre bateau s'est posé, allez au nord, puis à l'est pour trouver la ville. N'explorez pas le reste de l'île pour le moment, vous aurez tout le temps plus tard.
La première bâtisse que vous découvrirez est le quartier général des rangers, ils s'en servent également pour faire du vin.

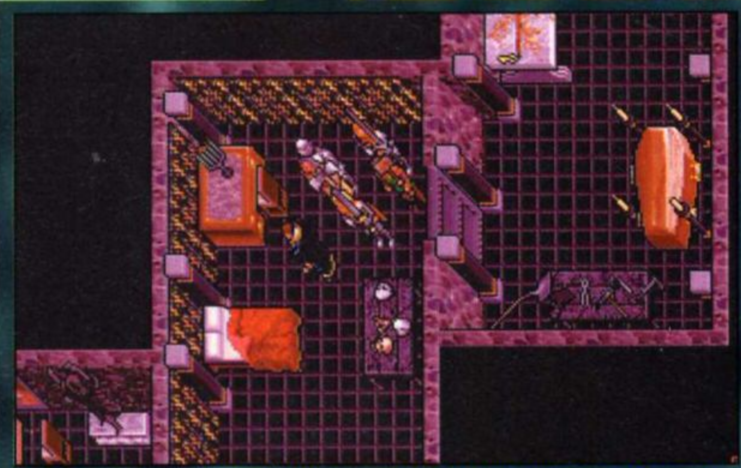
Il est possible que vous rencontriez Flindo le marchand, à cet endroit. Il a beaucoup de choses utiles à raconter. Il vous parle d'un passage ancien qui connectait Moonshade aux autres îles, et vous suggère d'aller voir Fedabiblio pour plus d'informations à ce sujet. Il vous conseille de rencontrer Bucia, son assistante. Elle est convaincue que Pothos, l'apothicaire, est lié d'une certaine manière à Erstam. Elle s'occupe sur cette île de l'échange de monnaie. Il vous raconte aussi quelques ragots intéressants sur plusieurs des habitants de l'île et vous amène à penser que Frigidazzi n'a de frigide que le nom. Reparlez-lui de ses contacts, et il accepte d'essayer d'organiser une entrevue avec Filbercio le Mage Lord (il est indispensable de le faire car cela ouvre de nouvelles possibilités, vous devrez le lui rappeler plus tard mais ce premier pas est important).

Allez voir Julia, le chef des rangers. Elle vous énumère un certain nombre de lois de Moonshade comme le fait qu'il est illégal de posséder du stoneheart ou du bloodspawn. Elle précise qu'il vaut mieux éviter les lubies de Filbercio et qu'Erstam a pour habitude de hacher ses assistants afin de progresser sur ses expériences de création de vie. Les habitants de Moonshade croient en la Vérité mais uniquement si elle est rationnelle. Ne parlez pas de Lord British et faites taire Dupre s'il ouvre la bouche. Elle vous indique Pothos pour tout approvisionnement en composants de sorts (il n'est pas dans la ville pour le moment) et Fedabiblio pour en apprendre plus sur la magie. Finalement, elle identifie votre bouteille de vin comme venant de chez elle, mais vous n'obtiendrez rien en échange (elle a été échangée contre votre carte de Britannia, mais vous ne trouverez jamais cette dernière).
Tous les autres rangers, à part Ernesto (qui n'apporte pas de nouvelle information) disent la même chose : parlez à Julia.
Il y a une pièce secrète dans cette première bâtisse contenant le secret de fabrication du vin des rangers (il est totalement inutile). Pour y accéder, allez dans le bureau qui se trouve au nord-ouest et prenez la clef dans le tiroir du bureau, elle ouvre la porte en haut de l'escalier. Dans la pièce au-dessus, poussez le levier derrière la table et vous pourrez pénétrer dans les soubassements (le coffre ne contient qu'un équipement ordinaire et le parchemin magique correspond à un sort d'enchantement des projectiles). En bas, un nouveau levier, entre une chaise et une table vous permet d'accéder à une nouvelle pièce par un passage secret dans le mur. C'est à cet endroit que se trouve la fameuse recette de vin, si bien protégée !

BLUE BOAR INN

C'est un point de transit occasionnel pour les habitants de Moonshade. Le propriétaire, Rocco, et son épouse en métal, Petra, y sont toujours. Hawk, Kane, Ducio (le maître artisan) et Bucia (l'assistante de Flindo) y sont souvent durant la soirée.
Parlez à Rocco. Il vous apprend que Batlin est venu, il y a deux mois, a volé un ancien artefact puis s'est enfui par bateau. Gwenno, qui était également là, il y a quelque temps, est parti pour l'île des moines.
Parlez à Petra, l'automate. C'est Torrissio qui l'a créé en la faisant plus évoluée que les autres. Elle énonce à son propos une série d'adjectifs peu flatteurs et affirme que son pouvoir lui vient de parchemins qu'il aurait trouvés dans des ruines ophidiennes. Quant à Mosh, la femme-rat, elle aime les poissons (achetez-en un à Petra, il servira plus tard à prouver votre bonne volonté).

A ce stade du jeu, vous êtes accosté par un automate disant appartenir à Rotoluncia, une puissante magicienne, membre du Conseil des Mages. Il vous donne un parchemin magique de sa part.


Mortegro a un esprit morbide puisque sa principale occupation est l'étude des morts. Vous aurez besoin de ses talents vers la fin.

Lisez-le tout de suite : cette action déclenche une série d'événements importants. Elle dit avoir rencontré Batlin et Palos, la gargouille qui l'accompagne, et demande que vous lui révéliez le secret de Batlin pour contrôler ce qu'elle appelle des «démons». Comme vous ne savez rien à ce sujet, vous devrez lui répondre par la négative. Vous vous ferez alors fatalement une dangereuse ennemie, mais vous n'avez pas le choix.

Si Bucia est à l'auberge, parlez-lui. Elle est l'équivalent à Moonshade d'Harnna ou Jendon (pour obtenir des informations sur les étranges objets qui sont apparus dans votre équipement ou sur diverses personnes et divers endroits). Elle discute assez peu d'abord, mais est un peu plus loquace le soir, à l'auberge. Donnez-lui votre pomme de pin, elle la demande. Ne lui parlez pas de l'œuf ni de la main coupée ou elle arrêtera de vous parler jusqu'à ce que vous les laissiez ailleurs. Elle vous dit que Pothos est parti effectuer une course secrète pour le Mage Lord. Il faudra que vous lui reparliez à ce sujet plus tard pour que Pothos revienne.
Si Ducio est là, il vous dit qu'il peut créer et réparer n'importe quoi : des appareils et des armes magiques, etc. Il vous parle aussi de son apprenti Topo. Si vous lui montrez le dispositif magique que vous possédez, il vous demande de l'apporter à son atelier pour l'examiner. Il vous conseille d'aller voir Torrissio pour ce qui concerne les automates et Fedabiblio pour ce qui concerne les questions d'histoire.
Hawk vous dit que la pomme de pin provient des forêts au nord des marais, et que le seul moyen de les atteindre est de voyager par bateau (ce en quoi il a tort).

EXPLORATION DE MOONSHADE

L'instant est maintenant propice à une visite approfondie de la ville. Si vous explorez les environs et que vous tombez sur l'équipement d'étude des éclairs de Gustacio (37 sud, 143 est), surtout ne touchez à rien. Il vous y enverra lui-même plus tard, et s'il manque quelque chose, vous aurez le plaisir de pouvoir recommencer la partie à zéro.
Vous pouvez visiter les maisons suivantes dans n'importe quel ordre.


Le Séminarium contient quelques objets précieux, mais vous aurez du mal à les voler sans vous faire repérer.

Les occupants peuvent y être ou pas, en fonction de vos horaires de visite. Essayez à différents moments. Faites attention à ne pas vous faire surprendre en train de voler (les automates servent souvent de gardiens).

Chez Mortegro (64 sud, 146 est)
Si Morty est à la maison, il vous dit qu'il est nécromancien et que sa spécialité est de parler avec les morts. Il a des sorts intéressants à vendre quand vous aurez un livre de magie. Il étudie avec Gustacio l'origine des éclairs.
La clef grise sur la table d'entrée ouvre la porte de devant. Il y a un parchemin magique de restauration sur son bureau et des composants de sorts sur une autre table.
La clef brillante en or ne sert à rien. Le levier tout au nord ouvre sa pièce qui lui sert pour l'occultisme. La «magic ball» qui s'y trouve est amusante, mais n'a pas d'utilité.

Chez Rotoluncia (74 sud, 153 est)
Roto n'est pas là, mais sa maison vous est ouverte. Il y a des composants de sorts et des dents de serpent dans un sac sur une table. Prenez soin des dents, dès que vous aurez la mâchoire, vous pourrez vous téléporter. Le coffre dans sa chambre est crochetable. Il contient une clef rouge qui ouvre la cellule de la «naga», un parchemin magique de serpent de feu (ce type de sort est particulièrement destructeur mais, hélas, il ne fonctionne pas), un autre de paralysie et deux lettres intéressantes de Filbercio (une d'amour et une autre l'accusant de flirt avec Torrissio). Les relations entre Filbercio et Rotoluncia prendront bientôt beaucoup plus d'importance pour vous.

Chez Frigidazzi (77 sud, 150 est)
Frigi est sortie. Sa servante goblin est là. La clef de son laboratoire frigorifique est glissée sous un pot de fleur, sur la table de la salle à manger. Dans son labo, vous trouverez de composants de sorts, des parchemins magiques, un bâton de feu magique et une note indiquant qu'elle a perdu sa dent de serpent chez les sauvages (les Gwanni, que vous verrez quand vous voyagerez au nord). La porte du fond est fermée et il est inutile d'y aller avant que Frigi ne vous y invite.

Chez Stefano (82 sud, 152 est)
Stef n'est pas là est sa maison ne contient qu'une clef verte qui n'ouvre rien.

Chez Gustacio (92 sud, 152 est)
Gus est probablement chez lui, mais il est trop occupé pour vous parler. Il se montera plus coopératif par la suite. Dans son jardin tropical, des escaliers mènent à une cave ne contenant qu'un parchemin magique d'invocation, mais il est important que vous connaissiez ce lieu.
Il y a quelques composants de sorts au rez-de-chaussée et un télescope sur le toit (vous pouvez y observer aléatoirement des scènes se déroulant dans des endroits importants pour le jeu).

Le Séminarium (93 sud, 150 est)
Il y a de nombreuses choses à voler, mais il se passera un moment avant que vous ne soyez seul. La clef sombre dans le bureau à l'entrée n'ouvre rien. Dans un des coffres, il y a un compas magique mais il ne fonctionne pas. Dans la librairie, un livre vous en apprend plus sur le bloodspawn et le stoneheart. Il n'est pas utile de s'avoir comment fabriquer du bloodspawn : il y en aura beaucoup sur votre chemin. Il suffit de savoir fouiller les coffres et les corps.

Parlez à Fedabiblio, le professeur. Il a des informations intéressantes sur les autres mages. Il vous dit avoir envoyé Gwenno sur l'île des moines et que Batlin était obsédé par la culture ophidienne.

Il ne vous apprendra rien sur les catacombes de la ville (un bug, semble-t-il). La chose la plus importante qu'il ait à vous dire pour le moment est que si vous voulez un livre de sorts, il faut que vous lui rapportiez des mandrake roots fraîches de l'île des moines. Vous ne pouvez y aller pour l'instant.

Andrio, le plus vieux des deux étudiants de Fedabiblio à des choses à vous apprendre à propos de Torrissio. Il vous dit aussi que Freli, le garçon plus jeune, cherche un sort du magicien Torrissio de stone-to-flesh. Vous ne pourrez pas apprendre ce sort, mais vous trouverez un bâton appartenant à Torrissio, qui vous permettra de lancer ce sort quand vous en aurez l'utilité.

Parlez à Freli. Il vous informe que Batlin a acheté des sorts à Torrissio avant de partir. Il vous précise d'éviter de tourner autour de Frigidazzi, ou Filbercio vous enverra dans les montagnes de la Liberté (ne vous en faites pas, vous aurez bien évidemment droit à une visite guidée). Il vous donne un parchemin pour son père : Delin, le commerçant de Fawn. Si vous faites le coursier, vous obtiendrez de Delin des prix réduits.

Chez Columna et Melino (85 sud, 150 est)
Columna et Melino ne vous parleront pas tant que vous n'aurez pas de livre de sorts. Dans le coffre du hall d'entrée, se trouve la clef du sous-sol. Sauvez votre partie avant de descendre, il y a un piège particulièrement efficace au bas des escaliers.
Le mieux est de faire apparaître l'inventaire de votre Avatar dès que vous êtes en bas, vous pourrez alors tranquillement vous servir, mais dépêchez-vous ensuite d'en sortir. Le butin de l'opération est : une clef verte qui ouvre un coffre dehors, un parchemin parlant de la


La brosse magique de la Beauté est un objet important pour la suite, prenez-en soin.

brosse magique de la Beauté (un objet important) et révélant que Columna et Mosh, la femme-rat, sont jumelles, et un parchemin magique d'arrêt du temps.

Cherchez ensuite une porte secrète dans le mur nord de la chambre. Cela vous permet d'accéder au jardin extérieur de la maison. Faites le tour et, au sud, ouvrez le coffre caché parmi les arbres avec la clef verte pour prendre la brosse magique de la Beauté.

Quand vous aurez un livre de sorts, Columna et Melino vous vendront des sorts.

Chez Torrissio (84 sud, 142 est)
Parlez à Torrissio (mais, SURTOUT, ne mentionnez pas les étranges bas, il vous les prendrait sans rien vous donner en échange). Il a des informations utiles à propos de Rotoluncia, Columna, Batlin et Gwenno. Entre autres choses, il vous dit qu'il a effectivement vendu des sorts à Batlin.

Dans sa maison, vous trouverez de composants de sorts dans le coffre de sa chambre et un parchemin magique de révélation dans sa table de nuit. Dans son laboratoire, il y a deux automates désassemblés, vous pourrez les faire se joindre à vous grâce au sort de création d'automate (ne le lancez qu'en l'absence du propriétaire). Ce ne sont pas de bons combattants et ils ne peuvent pas progresser, mais ils peuvent servir de mulet.

La boutique de Pothos (79 sud, 139 est)
Le magasin de Pothos est en haut des escaliers, près de l'eau. Il est gardé par un automate, vous pouvez attendre qu'il descende et ainsi récupérer les parchemins et composants de sorts dans les coffres crochetables et les potions sur le comptoir.
En bas, il y a une clef sous la chaise de gauche qui ouvre sa réserve du bas (il y a quelques objets magiques). A nouveau, faites attention à ce que l'automate ait le dos tourné.
Quand Pothos est là, il vous vend des composants de sorts et certains objets magiques.
Il y a une zone amusante à laquelle on peut accéder par l'extérieur. Cherchez le mur illusoire sur le côté est de l'escalier, il conduit à une petite pièce avec un nouveau mur illusoire au nord.
La clef du magasin de Pothos ouvre la porte qui mène à un terrain de football américain (si, si, c'est possible !). Avec une équipe de Trolls comme adversaires. Sur la ligne de but se trouve un coffre plein d'objets magiques. Mais, hélas, le téléporteur ne fonctionne pas et il vous faudra vous faire tuer pour pouvoir en sortir.

Le magasin de Ducio
Si Ducio y est, montrez-lui l'étrange appareil magique et il vous apprendra qu'il appartient à Vasculio, le magicien dont on



Un nouveau banquet pour l'Avatar, mais comme le premier, il donnera lieu à des affrontements.

prétend qu'il s'est échappé de sa tombe pour se venger de son exécution.
Son apprenti, Topo, achète des gemmes. Il vous dit que Mosh prétend être la jumelle de Columna et que Stefano subvient à ses besoins en échange de vols.
Il y a une épée magique dans une caisse près de l'automate forgeron et une hache à deux mains sur une table.
Mosh peut faire une apparition à ce moment. Ne tuez pas ses rats et dites-lui que vous les aimez. Elle vous dira qu'elle était une puissante magicienne avant que quelqu'un ne lui vole ses pouvoirs. Elle demande que vous posiez la question à Columna à ce propos (vous devrez attendre d'avoir un livre de sorts avant de pouvoir le faire).

RETOUR À LA QUETE CENTRALE

Maintenant que vous avez pris connaissance des lieux, retournez voir Flindo pour lui parler de sa promesse d'arranger une entrevue avec le Mage Lord. Il vous répond que tout est arrangé et, peu après, vous êtes téléporté au banquet du Mage Lord. La scène qui se déroule alors peut se résumer ainsi : Rotoluncia vous attaque, Gustacio vous défend et Pothos arrive pour dire qu'il n'a pas trouvé de bloodmoss pour Filbercio.
Cela met fin au banquet. Vous avez donc l'occasion d'explorer le palais du Mage Lord (les portes extérieures resteront ouvertes, mais vous ne pourrez accéder à la pièce au sud-est ou au téléporteur dans la chambre avant longtemps).
Il y a des parchemins magiques de création de nourriture dans la cuisine et un parchemin de traduction dans la bibliothèque. Plus important : la salle des trésors, près de l'escalier. Pour ouvrir la porte, tirez le levier derrière le trône. Dans la chambre, une clef pourpre cachée sous un pot de fleurs permet d'ouvrir les coffres. Vous n'avez pas besoin de tout emporter, tout restera à sa place jusqu'à ce que vous en ayez besoin. Au fait : si l'une des personnes de votre équipe porte à la main une épée de feu, vous n'aurez plus besoin de vous encombrer de torches; celle-ci vous éclairera.

Le contact avec Erstam
Maintenant que Pothos est de retour, interrogez Flindo à son sujet, il vous dira que celui-ci est le fils d'Erstam.
Parlez à nouveau à Bucia de Pothos (vous serez peut-être obligé de l'attendre à l'auberge jusqu'à vingt-deux heures). Elle mentionne des rumeurs faisant état de la ressemblance entre celui-ci et Erstam.
Note : ces deux conversations déclenchent d'autres événements. Aussi sont-elles essentielles. Vous ne pourrez les avoir avant la scène du banquet.

Discutez maintenant avec Pothos. Il vous dit par exemple que si vous réussissez à sortir des montagnes de la Liberté, tous vos crimes seront oubliés. Il connaît des choses utiles au sujet de Batlin et de Gustacio. Il identifie la main coupée comme le produit des expérimentations d'Erstam. Interrogez-le à propos de son secret filial et il avoue être le fils d'Erstam. Il ajoute que si vous lui apportez du bloodmoss, il vous aidera à rencontrer son père.

Les marais
Pour obtenir des bloodmoss, allez au sud de la ville, après la porte-serpent. Suivez la côte jusqu'à l'extrême sud de l'île. Entrez dans les marais par le passage situé à 127 sud, 153 est. Prenez le chemin et vous arrivez à une zone où les bloodmoss fleurissent. Ils repoussent très vite après que vous les ayez cueillis.
Retournez offrir les bloodmoss à Pothos et il vous indique le moyen d'accéder à l'île d'Erstam, ainsi que le mot de passe permettant de vous faire identifier comme un ami.

LE KIDNAPPING

Avant que vous n'ayez le temps de faire trois pas vers l'endroit que vous avait indiqué Pothos, un de vos amis est kidnappé par Rotoluncia. Vous devez le récupérer avant de rendre visite à Erstam.
Allez au palais et parlez à Filbercio. Dites-lui que vous suspectez Rotoluncia et il vous envoie fouiller la demeure de celle-ci. Dès que vous entrez chez elle, un automate vous attaque. Tuez-le puis retournez voir Filbercio. Il a renoué des liens avec elle, il y a peu de temps et a construit à cette occasion, un palais de la Passion sur une île, au centre du lac de la ville. C'est probablement à cet endroit que votre ami est séquestré. Il vous donne la permission d'utiliser son bateau.
Prenez les escaliers dans le hall d'entrée puis dirigez-vous vers le sud. Pour faire fonctionner l'engin, double-cliquez sur son moteur à l'arrière puis dirigez le à l'aide du bouton droit de la souris. Double-cliquez à nouveau pour l'arrêter.

Allez sur l'île centrale. Entrez dans le palais et montez les escaliers. Prenez la clef grise dans le meuble puis descendez au sous-sol. Ouvrez la porte avec la clef grise, Roto vous attaque, aidée par quelques Gremlins. Tuez tout le monde. Les Gremlins ont des black pearls et Roto a deux clefs pourpres et un bâton magique de feu. Une des clefs ouvre la cellule de votre ami, la pièce du téléporteur à côté et la porte de la chambre de Filbercio (l'autre extrémité du circuit de téléportation). L'autre clef n'est pas utile. Prenez votre compagnon et téléportez-vous au palais.



Rotoluncia a kidnappé Dupre, mais vous ne devriez pas avoir trop de mal à la vaincre.

Voici une étrange scène à laquelle vous assisterez si vous réussissez à passer les méandres de la voie d'accès.

L'île d'Erstam

Dirigez-vous à la pointe nord de l'île en passant par la maison de Roto et la côte est. Vous trouvez les docks d'Erstam à 15 sud, 129 est. Une baigneuse nue se prélasse à 21 sud, 127 est. Elle ne parle pas.

Sonnez la cloche sur les docks et la tortue d'Erstam apparaît. Montez dessus, elle vous emporte voir le mage fou (sauvegardez avant car elle ne le fait qu'une fois).

Note : Il y a une autre zone amusante avec des objets magiques et de jolies femmes dans les montagnes à l'ouest de chez Erstam. Pour y accéder, allez devant la maison de Stefano à Moonshade (82 sud, 100 est). Posez une caisse près de la souche à l'est de cette maison puis montez sur cette dernière. Vous êtes téléporté sur une petite île avec un téléporteur. Zigzaguez vers le nord jusqu'à ce que vous trouviez un chemin invisible au niveau de l'eau. Il mène à une grotte dans une montagne.

Allez dans la maison d'Erstam et visitez-la. Il y a un parchemin magique d'arrêt d'éclairs dans une caisse, et d'autres de détournements et d'éclairs dans une autre. Un parchemin magique de surprise d'Erstam se trouve dans le coffre de sa chambre.
Votre dague manquante est derrière l'escalier.Parlez à Erstam. Entre autres choses, il demande que vous ne lui posiez aucune question -ainsi qu'à son assistant Vasel- sur la téléportation.
Il affirme aussi que l'appareil magique que vous possédez est le sien, contrairement aux affirmations de Ducio. *(C'est probablement une erreur de texte sans conséquence.)* Il vous apprend qu'il lui manque des ingrédients importants pour son expérience et que vous pouvez utiliser le télescope sur le toit.
Posez des questions à Vasel à propos de la téléportation. Il vous dit que cela est possible grâce à une mâchoire de serpent.
Parlez à nouveau à Erstam qui avoue détenir une telle mâchoire. Il ne vous la donnera que si vous récupérez un œuf de Phœnix pour lui. Acceptez et il vous téléporte sur l'île du Phœnix.

C'est une petite île et vous devriez être capable de trouver le nid sans trop de mal. Poussez le bouton pour faire entrer la lave et le Phœnix renaît de ses cendres. Parlez-lui, il affirme que maintenant qu'il y a à nouveau un Phœnix de vivant, la balance entre la loi et le chaos peut être restaurée. En récompense, il vous offre un œuf. Rendez-vous au téléporteur le plus proche pour retourner chez Erstam.
Erstam vous demande de l'aider dans son expérience. Placez les différentes parties du corps dans l'entonnoir de la machine (une tête parlante, un torse dans une caisse, un bras, un avant-bras et deux jambes, n'utilisez que les morceaux inertes). Chaque morceau correct produit un remous dans l'entonnoir, les autres sont rejetés.
Quand vous avez mis tous les morceaux, ajoutez l'œuf du Phœnix. Ce Frankhenstein se nomme Boydon. Si vous lui parlez, refusez qu'il se joigne à vous : les gens vous éviteront et s'il meure, il ne pourra pas être ressuscité.
Parlez à Erstam, il vous donne les clefs de sa remise et une dent de serpent. Il vous demande de revenir dès que vous aurez la mâchoire.


La maison d'Erstam est particulièrement morbide avec tous ces membres qui remuent dans tous les sens.

Allez à la remise (derrière la maison) et prenez la mâchoire. C'est l'objet en forme de V inversé dans l'angle nord-ouest. Double-cliquez dessus et vous aurez une vue agrandie de l'objet avec dix-huit emplacements pour des dents. Prenez une dent dans votre inventaire et placez-la sur la mâchoire, elle trouve sa propre place. L'une de ces dents (celle de Roto) vous amènera dans le donjon Furnace, l'autre vous ramènera ici.

Note : la mâchoire s'utilise en double-cliquant sur une porte-serpent. Cela vous amène à un lieu central de téléportation avec dix-huit portes. Chaque dent correspond à l'ouverture d'une porte et donc à la connexion d'un lieu géographique. A vous de tester à chaque apport de dent, la porte correspondant et de vous faire ainsi une carte de téléportation.

Retournez voir Erstam et il vous offre des dents correspondant à Moonshade et l'île des moines.
Allez dans la remise et utilisez la porte-serpent pour aller à l'île des Moines (c'est la première porte au nord dans le couloir est).

L'île des Moines
De la porte-serpent, allez au sud pour atteindre le monastère (vous ne pouvez ouvrir la porte nord pour le moment).
Lisez bien tous les livres de la librairie (utilisez la lentille de traduction) et le livre des prophéties de Xenka sur le piédestal.

Parlez à tous les Moines qui peuvent ou veulent bien parler. Karnax dit que Xenka reviendra donner l'élément final pour sauver le monde. Draxta, que vous aurez besoin d'un voleur comme allié et ajoute qu'il vous faudra également réussir les épreuves de vos rêves. Elle vous convie à la place des visions (7 nord, 139 est) pour voir une des visions de Xenka. Vous y verrez l'automate Petra au travers d'un bain d'acide pendant que vous restez en arrière à la regarder (vous devrez effectivement le faire). Thoxta enfin vous dit que Gwenno cherchait des informations sur le peuple des Glaces du nord (les Gwannis).
Le moine mystique Braccus détient, pour l'instant, les informations les plus intéressantes pour vous, les mandrake roots poussent dans les marais quand le taux de sel dans la marée est bas (ce qui n'est pas le cas pour le moment évidemment).
Pendant que vous attendez la marée, faites le tour de l'île. Regardez les ruines dans les marais (13 nord, 144 est). Une clef sombre dans un tronc d'arbre ouvre la porte en bas de l'escalier. Sous les marais se trouvent des ruines sur une petite île. Dans le sous-sol, vous trouverez des carreaux magiques, un bâton magique d'éclair, une hache magique, et une clef bleue. La clef bleue ouvre la porte à l'est qui conduit à d'autres ruines. Un corps à cet endroit détient une clef rouge qui ouvre la porte sud de la caverne principale. Ce passage vous ramène à la porte-serpent du monastère.

Quand vous retournez au monastère, questionnez Braccus au sujet de la marée. Il vous répond que le moment est maintenant propice. Retournez dans les marais prendre des mandrake roots (c'est marron et ça ressemble à du pain d'épice).

Utilisez la porte-serpent pour retourner à Moonshade. Apportez les racines fraîches à Fedabiblio, il vous donne un livre de sorts (enfin !). Dès que vous le pouvez, recopiez vos parchemins magiques (en utilisant le sort transcribe).

Maintenant que vous êtes officiellement un magicien, vous pouvez acheter des sorts à Columna, Melino, Mortegro, Torrissio, Ensorcio (à Sleeping Bull), et Gustacio.
Un peu plus tard, Gustacio vous donnera les sorts et Mortegro vous les vendra à moitié prix, alors réfléchissez avant d'acheter.

Columna et Melino n'ont pas grand chose à dire (NE leur parlez PAS des étranges bas). Melino dit que beaucoup des dents que possèdent les magiciens proviennent d'Erstam. Columna nie tout lien familial avec Mosh.

Gustacio n'a toujours pas le temps de vous parler, il ne vous reste plus qu'à aller voir Frigidazzi.
Vous aurez peut être à l'attendre un peu chez elle. Elle vous échange le chapeau en fourrure contre votre heaume magique. Elle vous invite à revenir la voir après minuit pour parler de magie.
Après minuit, laissez vos amis à l'extérieur et allez dans sa chambre. Dites oui à tout ce qu'elle dit et vous aurez une soirée intéressante, quel que soit le sexe de l'Avatar (vous pouvez dire non si vous préférez et la suite de l'histoire ne changera pas). Au bout d'un moment Filbercio arrive et vous fait comparaître devant une cour. Quoi que vous fassiez, vous vous retrouverez dans les montagnes de la Liberté.

LES MONTAGNES DE LA LIBERTÉ

Quand vous arrivés dans les montagnes, vous n'avez avec vous


L'île des Moines est en endroit où il vous faudra revenir souvent.

Les montagnes de la Liberté est un labyrinthe tortueux où vous risquez votre vie à chaque instant. Ici, il vous faut tuer l'automate pour acquérir une clef capitale.

qu'un livre de sorts, des composants de sort, une armure d'écailles, et un bâton. L'automate que vous rencontrez vous dit que Stefano est là, et qu'il y a deux magiciens voleurs qui recherchent des stonehearts.

Attendez dans la pièce d'à côté que l'automate sorte. Tuez-le et fouillez-le. Prenez la clef rouge dans le sac, elle ouvre l'office, le coffre à l'intérieur et plusieurs autres portes dans le donjon de la Liberté.

Ouvrez la porte nord du téléporteur avec la clef rouge. Marchez à travers le mur illusoire dans le coin nord-ouest, près de la pancarte «escape is impossible».

Du mur illusoire, allez à l'est, sud, ouest, sud, et ouest jusqu'à ce que vous trouviez des traces de pas ensanglantées sur le sol. Allez à travers l'illusion vers le sud. A l'est, il y a une porte crochetable menant à un coffre gardé par des harpies. Vous y trouvez un épée, un bâton de magicien, et des flèches magiques. A l'ouest, il y a un moine, une gargouille, et une porte crochetable menant à une remise où vous pourrez trouvez des composants de sorts dont du bloodspawn.

Au sud de cette zone se trouve un téléporteur derrière une porte crochetable. De l'arrivée du téléporteur, allez à l'est puis au nord vers une porte fermée. Ouvrez-la avec la clef rouge. Vous trouvez après, un des deux magiciens voleurs qui se transforme en ours et vous attaque. Quand il se téléporte ailleurs, prenez les composants de sorts et suivez le par le même chemin.

A l'autre bout, vous rencontrez Stefano. Il vous parle de Celennia (c'est Selina) et de la manière dont elle a fui la ville après s'être battue contre Frigidazzi. Plus important pour votre quête, Stephano vous dit comment sortir des montagnes de la Liberté, vous devez pousser deux leviers simultanément. Il suggère de faire équipe, demandez-lui de se joindre à vous.

Ouvrez la porte à l'est avec la clef rouge. Deux hommes vous attaquent, l'un d'eux a votre blackrock sword. Le démon dans l'épée vous parle, vous priant de le relâcher, ne le faites pas. Quand vous avez tué les guerriers, assurez-vous d'avoir l'épée. Elle peut être quelque part dans votre inventaire, plus probablement dans votre sac à dos. NE quittez PAS cette zone avant d'être sûr de l'avoir. Vous ne pourriez y revenir ensuite.

Prenez la clef en or brillant dans le sac sur la table puis dirigez-vous à l'est et au nord. Ouvrez la porte avec la clef rouge et combattez la femme. Téléportez-vous jusqu'à une grotte avec des portes à l'est et à l'ouest. Ouvrez la porte ouest avec la clef en or. Vous voyez le magicien Lorthondo tuer son aide et le transformer en squelette de dragon et ensuite se téléporter.


Il faut suivre pas à pas mes indications si vous voulez vous sortir de cette énigme.

Tuez le dragon et ouvrez la porte sud avec la clef en or. Le coffre contient un bâton magique d'explosion de feu, avec un parchemin magique de soin élevé, un sac avec des passe-partout, et une clef bleue brillant. Ouvrez la porte à l'est avec la clef bleue. Les coffres dans la salle suivante sont tous piégés et contiennent des pièces d'armure magiques.

A l'est des coffres, vous verrez les deux leviers que Stefano mentionnait. Double-cliquez un des deux et Stef fera le reste. Dépêchez-vous d'atteindre le téléporteur pour éviter les explosions.

Vous vous retrouvez dans un couloir. Au nord, il y a un coffre piégé avec des parchemins magiques de froid destructeur et télékinésie. A l'ouest, plusieurs corps entourent un téléporteur. Vous pouvez y trouver un anneau de régénération, des flèches magiques, et un autre parchemin de télékinésie.

A l'est, un gouffre vous bloque avec un pont levé. Lancez le sort télékinésie sur le treuil pour baisser le pont. De l'autre côté, placez-vous près de la pancarte et la porte coulissante s'ouvrira. Traversez le champ de sommeil vers une pièce avec des leviers.

La salle des leviers

La salle des leviers contient a neuf portes fermées et douze leviers répartis en deux rangs de quatre dans un carré plus un dans chaque angle à l'extérieur du carré.


Lorthondo est très puissant, l'apparition de ce squelette de dragon en est la preuve.

A l'extérieur du carré :

nord-ouest : le levier lève et baisse les portes autour de la salle des leviers.
nord-est : le levier ouvre la salle glacée pleine de trolls.
sud-ouest : le levier ouvre la porte au sud après que d'autre ait été poussés.
sud-est : le levier ouvre la sortie cachée dans un tunnel au-delà de la salle.

Dans le carré, le rang du haut :

1 (en partant de la gauche) : le levier ouvre la pièce avec les champignons et le lapin.
2 : le levier ouvre la pièce d'approvisionnement.
3 : le levier ouvre la pièce avec les rats et les os.
4 : le levier ouvre la pièce avec la femme endormie.

Dans le carré, le rang du bas :

1 : le levier ouvre la pièce du ranger.
2 : le levier ouvre la pièce avec les statues de guerrier.
3 : le levier ouvre la pièce du cauchemar (l'étalon).
4 : le levier ouvre la pièce du téléporteur (vous avez besoin du ranger pour pousser le levier).

Commencez par la pièce de la femme endormie. Elle vous dit de la conduire au cauchemar. Ouvrez la pièce avec le cheval et il la tue. Prenez sur elle la clef et les carottes. Ouvrez la pièce avec les champignons et posez les carottes sur le plateau en or.

Le lapin devient une femme qui vous remercie avec des fleurs. Prenez-les et ouvrez la pièce du ranger. Parlez-lui et posez les fleurs sur le corps de la femme. Il vous remercie en poussant le levier coincé. Maintenant, ouvrez la salle du téléporteur et utilisez-le.

Tirez le levier bleu brillant du milieu. Marchez dans n'importe quelle direction et vous vous retrouvez dans la salle des leviers.

Tirez les leviers au sud-ouest et au sud-est puis dirigez vous vers la porte sud dans une pièce avec un brasier. Ouvrez la porte avec la clef rouge puis tournez autour du brasier jusqu'à ce qu'il s'éteigne. Marchez ensuite en son milieu.

Vous êtes téléporté dans un nouveau couloir. Allez au sud dans ce qu'il semble être un tunnel sans fin. Tester le mur droit et vous finirez par trouver la sortie secrète.

D'ici, vous serez téléporté jusqu'à un automate vendant des potions. Vers le sud, le prochain coffre est piégé et contient une hache et un heaume.

La prochaine pièce a une pancarte indiquant qu'il faut atteindre la cloche pour la Liberté. Ici, il vous faut faire un escalier avec des caisses et autres objets. Quand vous atteignez la cloche, vous êtes téléporté à un couloir avec une pancarte disant d'en choisir «un» ou de mourir. Choisissez le premier tunnel complètement à gauche.

Dans le prochain couloir, il y a une remise vide au nord et un autre automate vendeur à l'ouest. Tuez-le ou jetez-lui un sort de vibration pour prendre sa clef. Ouvrez la porte à l'ouest avec la clef de l'automate (on peut aussi la crocheter).

L'heure de la confrontation finale avec Lorthondo est venue. Vous ne pouvez pas le tuer sans relâcher le démon de la blackrock sword alors, ne vous gênez pas, libérez-le. Ne faites pas attention aux reproches du démon, vous avez besoin d'une épée vide pour plus tard.

Allez au sud et ouvrez la prochaine



Dupre a l'air de ne pas s'être ennuyé en attendant votre retour des montagnes de la Liberté.

porte avec la clef de l'automate ou crochetez-la. Vous serez téléporté chez Filbercio.

Retour à Moonshade

Stefano partira dès que vous serez de retour, mais il vous laissera tous les objets qu'il a obtenus des montagnes de la Liberté. Vos possessions sont dans un coffre. Il y a trois clefs dedans et sur le bureau. Une d'elles ouvre la porte de gauche (les autres sont à jeter). Derrière la porte, il y a une porte secrète dans le mur de derrière. Vous pouvez utiliser cette porte pour récupérer vos objets des montagnes de la Liberté.

Allez à l'auberge trouver Dupre. Il vous dit que Lolo a gagné la confiance de Gustacio et de l'aide pour certaines expériences. Shamino est allé chasser en forêt. Vous pouvez le retrouver sur la route à l'ouest de la ville. Shamino vous donnera un message et deux présents de Frigidazzi qui est désolée pour ce qui s'est passé. Ses présents sont deux boucles d'oreille (qui apparaissent sur les oreilles de l'Avatar et vous permettent d'entendre le Serpent de la Terre), un parchemin magique de résistance au feu.
Retranscrivez ce sort, vous devrez le lancer plusieurs fois dans la ville perdue du donjon Furnace.

Vous pouvez rencontrer Mosh sur le chemin de la maison de Gustacio. Dites-lui que vous croyez ses affirmations au sujet de Columna. Donnez-lui un poisson et elle vous offrira une harpe magique qui pacifiera les homme-rats dans les catacombes.

Gustacio vous dit qu'un éclair a échangé Mortegro contre un piédestal en pierre qui est maintenant dans les souterrains (il vient du temple de la Tolérance que vous visiterez plus tard).
Il vous annonce qu'il vous apprendra tous ses sorts gratuitement si vous l'aider dans ses expériences. Acceptez et il vous donne un globe d'énergie ainsi que des instructions pour l'utiliser.
Allez à la tour de Gustacio (37 sud, 143 est) et suivez ses instructions : posez le globe sur la plate-forme le plus au sud, utilisez le treuil et poussez tous les leviers. Vos compagnons commenteront les effets des éclairs.

Retournez chez Gustacio pour lui fournir le bilan de vos observations. Il vous envoie chez Fedabiblio qui vous enjoint de regarder dans la boule de cristal. Vous voyez Edlin, le frère de Kane transformé par un éclair en Ale, le perroquet.



En assistant Gustacio dans ses expériences, cela vous permet d'obtenir un objet intéressant : le miroir de la Vérité.

Allez voir de nouveau Gustacio, il vous demande d'emporter le perroquet à la tour et placez-le à un endroit où l'éclair le frappera. Il vous donne une cage et un nouveau globe. Double-cliquez sur la cage puis pointez la croix sur Ale.

Emportez le tout à la tour et placez la cage sur la troisième plate-forme sur la gauche.
Posez le globe sur la plate-forme, utilisez le treuil et poussez le levier. L'oiseau est transformé en Edrin qui vous raconte qu'il a rêvé d'un femme magnifique répondant au doux nom de Siranush (vous la verrez bientôt).

Allez faire votre rapport à Gustacio. Il vous donne le miroir de la vérité (prenez-en soin, vous en aurez besoin). Et vous apprend gratuitement tous les sorts qu'il connaît.
Vous êtes prêt maintenant à quitter Moonshade, mais soyez sûr d'avoir tout appris de Columna, Melino et Torrissio. Vous ne les verrez probablement plus jamais. Vérifiez que vous avez suffisamment de composants de sorts pour lancer une quinzaine de protections contre le feu (garlic, gingseng et worm heart).

Note : quand vous en aurez l'occasion, retournez à Sleeping Bull et achetez un sort de vibration à Ensorcio. C'est le seul magicien qui le vend et vous en aurez particulièrement besoin à un moment donné.

Demandez à Hawk s'il connaît le moyen de quitter Moonshade, il vous envoie voir Julia. Maintenant que vous avez le sort de protection contre le feu, elle vous donne une clef bleue qui ouvre l'entrée des catacombes. Allez à la maison brûlée au sud-ouest de chez Torrissio et ouvrez la porte avec la clef bleue.

Les Catacombes

Il n'y a rien de particulier à y trouver, faites un détour, passez les hommes-rats (en utilisant la harpe magique) et les sauvages puis continuez jusqu'aux escaliers qui montent.

La cité perdue

En haut des escaliers, vous voyez un pont-levis levé et une gargouille. Parlez-lui (son nom est Zhelkas). Il dit qu'il a rêvé de votre arrivée et que si vous êtes réellement le héros en question, il a un artefact ancien pour vous (un anneau de serpent). Pour en avoir la preuve, il vous fait passer un test de vertu : trouvez les piliers jumeaux au nord-est de la ville et saisissez le pilier de feu pour commencer le test. Acceptez et il baisse le pont. Il vous prévient qu'il est inutile pour les humains d'essayer de pousser les leviers du pont-levis, ils ne sont pas assez forts, et il a raison.

De l'endroit où vous êtes, il y a un passage vers le sud-ouest qui mène à Monitor, mais il vous faut d'abord passer le test de Zhelkas avant qu'il daigne abaisser le pont. Il y a un bouton sur le mur qui ouvre la porte à l'est, vers la ville. Il y a aussi un passage vers le sud qui vous permettra d'acquérir du sulfurous ash et finit par vous ramener par l'est à la cité. Prenez le chemin du sud et vous n'aurez pas à vous ennuyer avec les portes fermées.

Note : il faut que vous jetiez le sort de résistance au feu dès que vous serez dans la cité perdue sinon vous périrez tous par le feu.

Dans la ville, cherchez la librairie juste à l'est des bâtiments avec les gargouilles endormies. Lisez les trois seuls livres intacts. L'un mentionne des composants de sorts spéciaux ainsi que la localisation d'un endroit appelé «conjury». Un autre raconte la guerre civile qui détruisit la civilisation ophidienne. Le dernier vous donne des indications pour trouver les clefs de feu et de glace dont vous avez besoin pour vous ouvrir un chemin vers la porte-serpent de la ville.

Un corps dans la librairie détient une clef pour les souterrains de ce même endroit où vous trouverez quelques parchemin magiques et des worms gems.

Le «conjury» est à la fin du passage au nord de la librairie. Vous y trouvez des composants de sorts et vous pouvez, si vous le souhaitez fabriquer du phosphor. Il y a aussi un gobelet toujours empli, que vous pouvez donner à Zhelkas pour l'anneau de serpent si vous échouez au test de vertu.

Au sud de la librairie, se trouve la station thermale de la cité. Un corps près de l'eau a la clef de feu. Dans le coin sud-ouest, il y a un parchemin de résistance au feu.

A l'est de la station thermale, est érigée une arène. Faites-en le tour par le sud et vous trouverez une porte fermée à l'est et les portes de l'arène à l'ouest.
Utilisez le treuil pour ouvrir les portes de l'arène. Vous serez attaqué par une série de quatre automates gladiateurs. Après avoir exterminé la quatrième vague, une porte au nord-ouest s'ouvrira. Prenez la clef grise que vous y trouvez.

Ouvre la porte à l'est de l'arène avec la clef grise. Allez à l'est puis au sud, jusqu'au parc. Il y a beaucoup de corps au milieu des champignons.



La cité perdue recèle des trésors de technologie, comme ce laboratoire permettant de fabriquer du phosphore.

Le test de Vertu est assez simple, les pièges sont grossiers.

Fouillez l'un d'eux à l'angle sud-est, il possède la clef de glace et une dent de serpent qui permet d'accéder à Monitor.
Dans cette salle, il y a également des parchemins magiques et des worm gems.

Ouvrez la porte fermée magiquement au nord, cela ouvre le passage vers le grand temple et les piliers jumeaux complètement au nord.

Double-cliquez sur le pilier de feu pour commencer le test. Vous vous retrouvez à l'embranchement de trois couloirs.
- A l'ouest, il y a des personnes qui vous supplient de les aider et un faux Shamino qui tente de vous convaincre de les exploiter.
Poussez le bouton de droite pour délivrer ces personnes et prouver votre sens moral.
- Au nord, un faux Lolo essaye de vous convaincre de rentrer avec lui à Britannia par une porte de lune. Refusez et vous prouverez votre logique.
- A l'est, on vous demande de tuer dix vers sans vous arrêter. Un faux Dupre tente de vous distraire de votre tâche. Ne l'écoutez pas, tuez les vers et vous prouverez votre discipline.

Maintenant que vous avez passé le test, Zhelkas vous donnera l'anneau de serpent (comme les boucles d'oreille, il apparaîtra sur vous, à votre doigt).
Vérifiez l'inventaire de tout le monde, des objets peuvent avoir été déplacés.

Pour ouvrir la porte-serpent, allez au nord dans le grand temple. Posez la clef de feu et de glace sur le piédestal et elles fusionneront en une clef de pierre noire (vous aurez peut-être à vous y reprendre à plusieurs fois car elles doivent être posées à un endroit bien précis). Une fois que vous l'avez, montez les escaliers. Au nord-est, ouvrez la porte avec votre clef de pierre noire. Derrière il y a un téléporteur qui vous amènera à la porte-serpent.

Il y a un autre moyen de quitter cette cité. Parlez à Zhelkas et demandez-lui le moyen de partir. Il acceptera de baisser le pont-levis qui mène à Monitor. Retournez à l'entrée par laquelle vous êtes arrivés et vous pourrez continuer votre chemin vers le sud-ouest.

Sur la route vers Monitor, par les cavernes, il y a un repère de trolls avec une porte fermée. L'un des trolls a la clef. Le bâton de serpent, un des trois artefacts dont vous aurez besoin pour la fin de la partie, est à l'intérieur. Vous trouvez également votre livre de magie d'origine, mais il est carbonisé et si vous essayez de le lire, il explosera.

Si vous rentrez à Monitor par la porte-serpent, faites attention à retourner dans le donjon Furnace pour récupérer le bâton de serpent.

Les marais des rêves
Vérifiez que vous avez dans votre inventaire le heaume du courage, la rose de cristal de l'amour et le miroir de la vérité. Suivez la route au nord jusqu'aux marais Continuez de marchez jusqu'à ce que vous vous endormiez.

Note : lorsque vous commencerez votre quête et que vous récupérerez des objets intéressants, NE quittez PAS le monde des rêves ou les objets que vous avez trouvés seront perdus à jamais.

Vous pouvez vous réveiller n'importe où dans le monde des rêves. Il vaut mieux faire une visite complète avant de passer à l'action.

Lord British rêve dans son château ruiné, quelque part vers le nord-est. Il vous raconte ce qui s'est passé à Britannia. Mais, plus important pour vous, l'endroit est rempli d'objets magiques.
Des parties d'armure magique et un arc d'infini se trouvent dans le coffre, derrière le trône. Un soldat tué porte sur lui une hallebarde et un anneau d'invisibilité.



Siranush vous dira quel est le moyen de vaincre Rabindrinath et libérer ainsi les personnes qui sont bloquées dans le monde des rêves.

La clef de la quête du monde des rêves est une femme nommée Siranush qui vit à l'angle nord-ouest du monde des rêves.
Elle vous raconte comment le monde des rêves a été créé, et vous prie de libérer les personnes qui y sont emprisonnées en provoquant en duel le mauvais magicien, Rabindrinath.
Il ne peut pas être tué mais peut être surpassé en puissance par les trois artefacts que vous possédez (le heaume, la rose et le miroir).
Le château de Rab est à l'extrême sud-ouest du monde des rêves. Parler à Siranush provoquera l'ouverture de cette demeure.
Avant d'entrer, mettez le heaume du courage. Rab vous rencontrera juste après les portes mais ses sorts fuseront sur le heaume. Allez au sud du hall principal dans la salle à manger.
Vous rencontrerez Rab à nouveau alors préparez la rose dans votre main. A nouveau, ses sorts sont déviés.
Allez à l'est dans la salle des tortures. Prenez la clef en or du corps posé sur la table d'embaumement puis poussez le levier.
Maintenant, allez dans le hall principal et ouvrez la porte du nord avec la clef en or.
Prenez le miroir et entrez au nord dans la chambre de Rab.
Il vous attaque une troisième fois mais à nouveau vous êtes protégé.



Lord British est en piteux état dans le monde des rêves, il vous laisse penser que Britannia est en grand danger.

Cette fois, il meurt et vous pouvez récupérer la clef sombre sur son corps. Allez à l'est dans le salon de musique, et ouvrez la porte avec la clef sombre.
Traversez le vide qui est piégé pour récupérer le cristal des rêves.

Note : si vous n'avez pas encore visité le monde des rêves, faites un tour avant de retourner voir Siranush.

Retournez donner le cristal à Siranush. Elle a un entretien touchant avec son amour de rêve, Edrin. Elle vous donne le collier de serpent et, comme l'anneau et les boucles d'oreille, il apparaît sur vous.

Note : vous avez maintenant la possibilité de communiquer avec le Serpent de Terre qui est votre guide spirituel dans le jeux.
Après lui avoir parlé pour la première fois, vous pouvez avoir ses conseils en double-cliquant sur le collier.
Dès que vous avez le collier, vous vous réveillez près des marais, avec vos compagnons. Une nouvelle fois vérifiez l'inventaire de tout le monde avant de partir. Du monde des rêves, il ne vous reste que le collier de serpent et les trois artefacts dont vous n'avez plus besoin.

Au Nord des marais
Traversez les marais jusqu'à la forêt du nord, vous y trouverez :
A 03 sud, 78 est : une porte-serpent.
A 00 sud, 66 est : le campement de Draygan. N'y allez pas immédiatement.
A 22 sud, 53 est : des maisons abandonnées.
A 15 sud, 49 est : un tronc d'arbre contenant des flèches explosives.
A 29 sud, 48 est : une épave dont le carnet de bord relate la trahison de Draygan.
A 26 sud, 45 est : une ville fantôme, les restes des mines d'or de Draygan.
A 18 sud, 29 est : le logement d'Hazard le trappeur.
A l'intérieur, se trouve une note d'Hazard disant qu'il a emporté l'épée de verre avec lui dans le nord.
A 28 sud, 03 est : la cave conduisant aux territoires gelés du nord. N'y allez pas immédiatement.

Morghrim, le maître de la forêt
Vous trouverez sa demeure vers 54 sud, 22 ouest.
Ne tuez pas le loup, Windrunner, le familier de Morghrim, le maître de la forêt dont le gardien a détruit la planète, Pagan.
Mais il s'est échappé grâce à la graine d'argent qui deviendra

Elerion, l'arbre de vie. Il dit pouvoir appeler le chien de Doskar, mais il ne peut le faire sans l'aide de son orbe qui a été volé par Draygan (elle a rendu ce dernier invunérable par les armes). Acceptez de retrouver son orbe pour lui.

Maintenant, rendez-vous à la forteresse de Draygan et parlez à Beryl. Elle ne parlera librement que si elle est seule avec votre groupe. Elle vous informe que si Draygan ne peut être tué par des armes, il existe un autre moyen de l'éliminer.
Il faut que vous trempiez une pointe de flèche dans une plante nommée King Savior.
Il suffit de lui tirer dessus pour qu'il tombe à vos pieds. Il ne vous restera qu'à lui reprendre l'orbe.

Retournez voir Morghrim pour obtenir des information sur le King Savior. Il vous dit que c'est une plante verte avec des fleurs jaunes qui pousse à l'ouest, près des montagnes.
Allez à l'ouest puis au nord vers 37 sud, 40 ouest.
Prenez quelques King Savior puis utilisez-les sur vos flèches, le résultat de cette opération apparaîtra à vos pieds. Mettez vos flèches de sommeil dans votre carquois et armez-vous d'un arc.

Retournez voir Draygan et parlez-lui. Il vous raconte un paquet de mensonges.
Mettez-vous en mode combat et tirez-lui dessus avec vos flèches. Vous pouvez maintenant le tuer puis fouiller le corps afin de récupérer l'orbe.

Le maître de la forêt se téléporte à vos côtés et vous réclame l'orbe. Donnez-le lui et en échange, vous obtenez un sifflet permettant d'appeler le chien de Doskar.
Faites attention à lui poser des questions sur le chien avant qu'il parte sinon, vous ne pourrez pas parler avec le chien.

Vous pouvez, si vous le souhaitez fouiller la mine d'or afin de récupérer quelques biens précieux.
Prenez garde aux coffres piégés. Vous pouvez éventuellement visiter la pièce secrète après le mur illusoire à l'extrême est d'un tunnel du premier niveau.

Trouver Cantra

Retournez en forêt et sifflez le chien de Doskar. Posez par terre l'épée de Cantra et désignez-la au chien. Il se dirige aussitôt vers le château de Shamino. Vous n'avez plus besoin de cette épée, à moins que vous n'ayez du mal à retrouver l'ancienne demeure de votre viel ami.



Une belle animation qui, rassurez-vous, n'annonce rien de dramatique.

Quand vous approchez du château, Shamino vous indique un passage secret dont il se souvient pour y accéder (un mur illusoire entre deux souches à 2 nord, 79 est). Vous pouvez aussi entrer par l'accès principal en lançant un sort de télékinésie sur deux treuils de herses.
Dans le coin nord-est du tunnel du passage secret, vous pouvez récupérer un bouclier magique, un heaume magique, des carreaux magiques et un arbalète.

Une fois dans le château, allez dans les bâtisses, sur le côté est. Ouvrez la porte secrète dans le mur du fond au nord et tirez tous les leviers à vous (vers le bas).

Cela ouvre toutes les portes de l'édifice central. Dans la salle des coffres (à gauche de celle des leviers), les coffres du fond sont tous vides. Vous devez hacher menu ceux du premier rang, ils contiennent des objets magiques dont une épée tueuse de dragons et une note de la dernière femme de Shamino, Béatrix.



Il suffit bien évidemment de libérer la lave pour que le phoénix renaisse de ses cendres.

L'esprit de Béatrix vous attaquera plusieurs fois, hurlant des boules de feu et des injures à Shamino. Plus tard, elle oubliera tout et le ressuscitera s'il meurt.

Soyez prudent dans la cuisine, les fourneaux crachent des boules de feu. Le corps d'un des hommes de main de Batlin cache un agenda intéressant. Il parle de la capture de fléaux dans le nord glacé et de l'emprisonnement d'un autre dans un crâne fracassé d'une montagne. Ils traquent le troisième dans un château.



Pour les personnes qui apprécient le football américain, Lord British vous offre ici un match contre des trolls.

Vous trouvez des composants de sorts dehors, dans la chambre du sud. Une clef rouge dans un coffre invisible ouvre le cagibi qui contient des parchemins magiques et un coffre avec des composants de sorts et un anneau d'invisibilité.

La barrière autour du donjon central doit être abaissée. Dans la partie gauche, se trouve un homme de main de Batlin, tuez-le.
Dans la partie droite, la gargouille Palos et deux autres vous attaquent. Batlin arrive, affirmant qu'il possède les trois fléaux et que, maintenant, Cantra est morte. Il part vers les montagnes du nord en emmenant Palos avec lui.

Montez les escaliers (en chemin, cherchez des parchemins magiques dans le bureau du hall). Vous trouverez le corps mutilé de Cantra dans la chambre.
Un moment après, un moine apparaît pour l'emmener à l'île des Moines. Le Serpent de la Terre vous parle en vous disant de chercher le temple (de l'émotion) et l'œil de la lune (qui vous permettra de retrouver Batlin).
Prenez l'amulette que Batlin a laissée en quittant le château.
Appelez le chien de Doskar à nouveau et faites lui renifler l'amulette de Batlin. Il montre le nord (faites le, même si vous savez où orienter vos recherches, cela déclenche une suite d'événements importants).

Vers le Nord

Vous pouvez désormais vous rendre dans le nord.
Si toute votre équipe ne possède pas de manteaux, de bottes et de chapeaux en fourrure, il est encore temps de vous approvisionner chez Cellia à Monitor.

Entrez dans la grotte menant au nord à 28 sud, 3 est.

Suivez le tunnel jusqu'à un escalier qui descend, allez ensuite à l'est, au nord, et à l'est.
Quand vous arrivez à un monolithe noir, tournez vers le nord, à l'est, puis au sud pour trouver l'escalier qui mène à la sortie. Faites attention aux pièges en cours de chemin.

Le passage vers le nord, juste avant l'obélisque mène à la tombe de Gannt (c'était un poète qui écrivit beaucoup d'œuvres, réparties un peu partout sur l'aire de jeu). L'ancienne clef près de la tombe ouvre la maison de Wares, dans la forêt à l'ouest de Fawn.

Le passage au sud du monolithe mène à un tunnel sans fin.

Le premier passage à l'est, après le premier escalier qui descend, conduit à une série d'escaliers qui montent.
Une des caisses contient des pièces d'armure magique. Si vous construisez un escalier avec des caisses dans la dernière pièce, vous arriverez à un autel mystérieux, au-dessus des montagnes.
Il y a une statue, et des squelettes qui vous attaquent.
Aucun indice ne permet de supposer l'utilité de ce lieu. ■

S.O.S S.O.S S.O.S S.O.S

Bienvenue dans la rubrique du MIB. Un endroit paisible où les aventuriers en herbe ainsi que les plus perspicaces s'échangent des indications pour aller de l'avant. Ainsi, pour que le dialogue se fasse avec facilité, il faut que tous parlent la même langue. Héros de toutes terres, voyageurs du temps ou de l'espace, indiquez-moi donc sur quelle machine vous jouez et soyez clairs en indiquant l'endroit précis où vous êtes coincés. Fangor l'Ent appellera alors à l'aide pour vous, tous les Tiltés passant à proximité de ses branches et vous finirez votre aventure en moins de temps qu'il ne faut à une feuille pour tomber.

Pascal.B

EDDY D.

Je n'ai pas trouvé de bouteille, mais je vous envoie tout de même mon message concernant **DUNGEON MASTER**.
Je suis bloqué au niveau trois «le temps est tout puissant» devant un trou après le passage du faux mur.
Au niveau quatre, comment tuer les vers violets ? J'ai déjà essayé les armes et la magie, mais rien n'y fait. Ces monstres finissent par hanter mes nuits.

ADRIEN M.

Je fait un passage dans le MIB, pour vous demander une aide pour le jeu **CAPTIVE**, sur Atari ST. Pouvez-vous m'aider ?
Sur la planète Butre, après avoir battu le scientifique et avoir obtenu le "planete probe", que faire ? J'ai beau essayer de découvrir la porte ronde, je n'y parviens pas. Merci d'avance !

XIII

(les connaisseurs apprécieront).
Avis à tous les dingues d'**ULTIMA VII**, the black gate (et je sais qu'ils sont nombreux). Après des mois de recherche, j'ai enfin trouvé où se cachait Crochet (c'est dans les grottes de l'île de l'Avatar). J'ai détruit tous les tétraèdres et le générateur. Mais me voici de nouveau bloqué, à l'intérieur des énormes grottes. J'ai réussi à faire fonctionner le trône de téléportation (grâce aux pierres de Vertu). Mais via un tunnel secret, j'ai découvert un autre trône (appelé trône de Vertu), et sur celui-la, rien n'y fait. J'ai beau m'asseoir dessus, il y a bien un éclair, mais c'est tout. Je tourne en rond dans ces grottes et ça commence à me donner le tournis. Please, HELP !
Enfin, pour **LEGACY**, je n'arrive pas à tuer les monstres (des limaces géantes) du deuxième sous-sol. Je n'arrive pas non plus à aller au quatrième étage. Une lettre me dit de traverser le visage du Karcik, mais je n'y parviens pas. De plus, on me parle d'une chambre à l'étage de l'asile, mais celle-ci est introuvable. Le suicide est proche (cela en réjouira sûrement plus d'un), au secours !

ADRIEN A.

Salut, j'ai trouvé un code pour avoir plus de 1 000 000 de crédits à **PRIVATEER**, sur P.C., et j'ai pensé à vous en faire profité. Dès le début de partie, faites une sauvegarde au nom de TOTO. Editez le fichier du nom de TOTO et cherchez la chaîne 08 D0 07 00 hexadécimaux. Remplacez la par F7 F7 F7 F7 et la donnée juste avant 08 par F7.

CULBUTO

Voici les codes d'**HISTORY LINE**, arrachés après des semaines de lutte acharnée.

Côté allemand	Côté français	2 joueurs
PULSE	BATLE	TRACK
CIVIL	GOOSE	HUSAR
MOUSE	SPORT	BEAST
VENOM	BIMBO	PLATE
MOISE	TEMPO	LIGHT
RIGHT	BARON	SCROL
ORKAN	BUMMM	VIRUS
FRONT	LEVEL	BISON
RATIO	TOXIN	DRUCK
PARIS	PRINC	TROLL
PLANE	CLEAN	UBOOT
FLAME	XENON	DROID
GOTHA	SIGNS	GRAND
BALON	MOUSE	ROYAL
PAUSE	SIGMA	WATER
ELITE	SEVEN	SKILL
INFRA	ZOMBI	SKULL
HILLS	MOVES	AUDIO
COBRA	BLADE	SPELL
ATLAS	ZORRO	CAMEL
AMPER	STONE	FLAGS
RHEIN	MOSEL	STORY
CANDL	ORDER	SCOUT
STERN	SODOM	GREEN

Dans WIZARDRY VII, comment rencontrer ULGAR le roi des Gorn et comment pénétrer dans les Rattkin Ruins ?

S.O.S S.O.S S.O.S S.O.S

MAITRE BIGOU

JEUX SUR AMIGA
Voici une astuce pour **ROBOCOP 3D** : faites une pause puis tapez "THE DIDY MEN" avec le Shift droit. Mais attention, il vous faudra retaper ce code à chaque niveau.
Pour le jeu **PINBALL FANTASIES**, avant de commencer à jouer, tapez sur l'écran du flipper : EXTRA BALLS, pour avoir cinq balles, DIGITAL ILLUSIONS pour bloquer le trou de sortie, HIGHLANDER pour avoir une balle plus lourde, VACUUM CLEANER pour effacer les high-scores, EARTHQUAKE pour enlever le 'TILT'.

CEDRIC C.

Salut, je suis nouveau dans cette rubrique, et j'ai de gros problèmes avec le jeu **FASCINATION**. Où peut-on trouver les trois premiers chiffres de Lou Dale ou quels sont-ils ?

WEEN

Dans **WEEN, THE PROPHECY**, je reste totalement bloqué devant la porte à numéros. Petroy me fait bien jouir de son aide, mais cela ne correspond à aucune équation. Un grand merci à celui qui pourra me faire passer cette infâme porte.

ALF

Pour votre plus grand plaisir, voici tous les codes de ce jeu passionnant : **FLASHBACK**.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

FACILE	NORMAL	EXPERT
Début		
JAGUAR	BANTHA	TOHOLD
Ville sur Neptune		
COMBEL	SHIVA	PICOLO
Death Tower		
ANTIC	KASYYK	FUGU
Ville sur Terre		
NOLAN	SARLAC	CAPSUL
Prison		
ARTHUR	MAENOC	ZZZAP
Planète E. T.		
SHIRYU	SULUST	MANIAC
CŒur de planète E. T.		
RENDER	NEPTUN	NO WAY
Scène de fin		
BELUGA	BELUGA	BELUGA

C. B.

Salut à tous ! J'ai deux problèmes qui ne demandent que vos lumières éclairées pour être résolus.
Dans **THE SIMPSONS V.S THE SPACE MUTANTS**, j'arrive à passer le premier niveau, mais au deuxième, je ne peut plus rien faire. Help me Please !
Dans **INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE**, au premier niveau, j'aperçoit la croix de coronade, mais impossible de l'atteindre, comment faire ?

GUILLAUME P.

Salut, bande de tilteur malades ! J'ai une bidouille sur P.C., si vous avez un éditeur hexadécimal tel que celui de pctools. Editez votre sauvegarde au secteur 107 et, à partir du déplacement 137 (inclus), écrivez : 16 4E 58 87 D2.
Et voilà, vous voilà maintenant en possession d'environ 25 000 000 $.

SOULSUC.

Pour **B. LE KID** qui a des problèmes dans Syndicate, pour acquérir de nouveaux hommes, c'est très simple (hum !). Il te suffit de convaincre (avec le persuadotron) environ dix personnes normales puis convaincre six policiers ou plus. Maintenant tu as la possibilité de convaincre tous les agents des syndicats rivaux qui passent à proximité. Ces derniers te suivrons béatement et pourront ensuite te servir comme tes propres agents aux missions suivantes.
A moi d'appeler au secours, dans **EYE OF THE BEHOLDER II**, au troisième sous-sol (celui où on ne peut s'endormir), il y a une porte qui nécessite une moon key pour être ouverte. J'ai déjà trouvé deux de ces clefs qui m'étaient nécessaires pour venir jusque là. Où se trouve la troisième ? Merci d'avance pour votre aide et à bientôt !

GREGORY

Bonjour, je suis un enragé des jeux d'aventure mais je suis calé dans un jeu. Peut être pourriez-vous me donner un coup de main... Dans **THE LEGEND OF KYRANDIA**, je suis arrivé chez Zantia, j'ai fait la potion et l'ai transformé dans les cristaux. J'ai trouvé le cheval en argent et maintenant, je suis calé devant une porte dans un arbre où un lutin s'y est caché après m'avoir volé le calice royal. Merci à tous !

FREDERIC A.

J'écris cette lettre car vous êtes mon dernier espoir. Je me suis lancé dans l'informatique il y a quelques mois et bien sûr, en bon informaticien, j'ai découvert les jeux, et plus précisément les jeux d'aventure.
Mon problème est basé sur **WEEN, THE PROPHECY**. Il est très intéressant, mais je suis coincé dans un tableau dont je n'arrive pas à sortir. Ce tableau est celui où il faut accomplir la prophétie. J'ai en ma possession une flûte, un coeur et un couteau. J'ai réussi à ouvrir les deux niches qui correspondent, l'une à Djel et l'autre à Azeulisse, mais je ne réussi pourtant pas à accomplir cette prophétie. Si vous connaissez l'astuce pour s'en sortir, n'hésitez pas à la communiquer.

SERGE R.

Je joue actuellement à **VEIL OF DARKNESS**, je pense que j'ai presque terminé l'aventure, mais je n'arrive toujours pas à vaincre Kharn. Je possède pourtant à cet effet : un collier d'ail, de l'eau bénite, une croix, une épée en argent bénite, diverses plantes, et je connais également son vrai nom. J'ai fouillé tout son château à la recherche d'objets particuliers, mais à part son cercueil (que je me suis empressé de clouer) je n'ai rien trouvé de spécial. A chaque fois que j'approche le vampire, il me jette un sort et je meurt dans d'atroces souffrances. Faut-il un objet que ne possède point ? Si oui lequel ? Je vous en prie, aidez-moi à bannir le mal de la vallée.

PATRICK V.

Malgré l'aide du Tilt numéro 102, nous n'avons pas réussi à finir **INDIANA JONES ET LA DERNIERE CROISADE**. La solution est très intéressante, mais j'ai encore un gros problème. Lors de la troisième épreuve, où il faut passer un précipice, je tombe !!! Pourquoi ? J'ai lu et relu la solution, sans comprendre le problème. C'est dommage, si proche de la fin. Que faut-il faire pour passer ?

LAURENT T.

Salut à tous les fanas de Tilt, je passe un tuyau à Raoul qui est coincé à 16h40 dans **CROISIERE POUR UN CADAVRE**. Va dans la cave et utilise le pied de biche sur la latte en bois par terre, à côté de l'ascenseur. Prends la bobine de film. Utilise le pied de biche sur la caisse. Et enfin, utilise l'ouvre boite de crabe. Ensuite, il est 16h50.
J'aimerai pour ma part avoir les codes de **LEANDER** sur Amiga, et des cheats modes pour **BODY BLOWS** et Gods toujours sur Amiga. Merci !

LAURENT

Salut ! voici pour tous les possesseurs de PC, quelques astuces sur cette machine.
Dans **SIM CITY**, pour avoir 2 000 000 000 $ (il me semble que cela doit être largement suffisant comme sponsor pour votre ville), éditez votre sauvegarde avec un éditeur hexadécimal. Recherchez le secteur 6, puis de l'octet 036 jusqu'à l'octet 039, mettez : 77 35 94 00.
Dans **CIVILIZATION**, pour avoir 30 000 pièces, éditez votre sauvegarde avec un éditeur hexadécimal. Dans le secteur 0, faites comme suit :

PEUPLE	OCTETS	NEW VALEUR
Roman	314-315	30 75
Babylonian	316-317	30 75
German	318-319	30 75
Egyptian	320-321	30 75
American	322-323	30 75
Greek	324-325	30 75
Indians	326-327	30 75
Russian	314-315	30 75
Zulu	316-317	30 75
French	318-319	30 75
Aztec	320-321	30 75
Chinese	322-323	30 75
English	324-325	30 75
Mongol	326-327	30 75

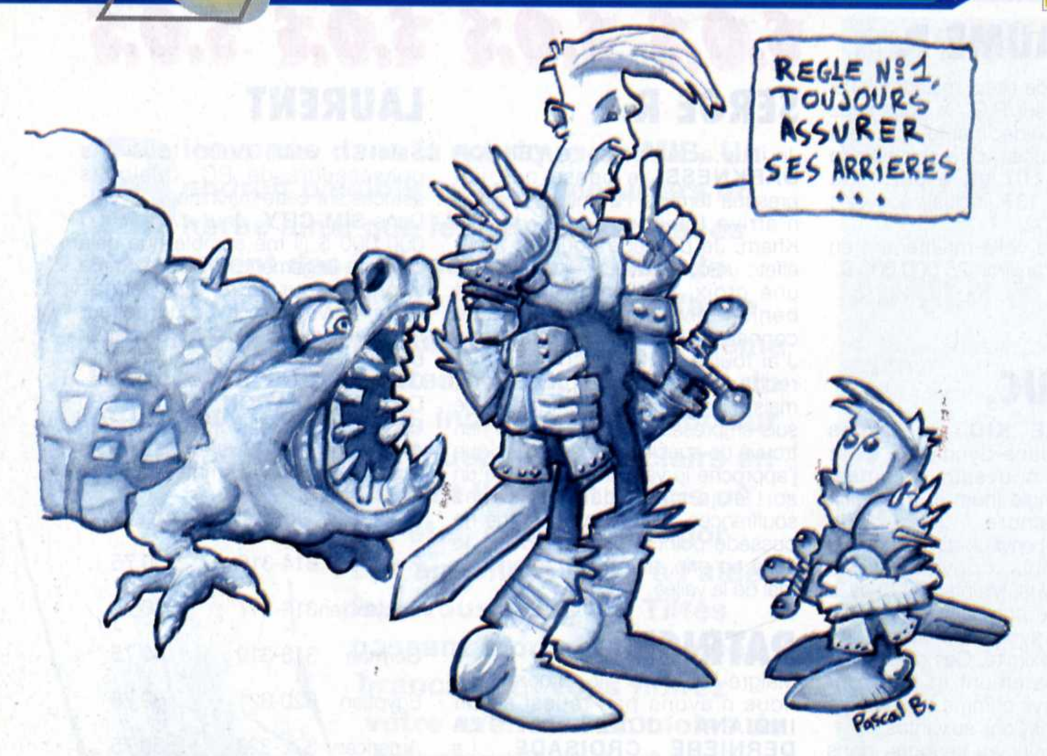
Dans **RAILROAD TYCOON**, pour avoir un peu plus d'argent, éditez votre sauvegarde avec un éditeur hexadécimal. Recherchez le secteur 27, puis aux octets 328 et 329, mettez 70 70.



ANNICK C.

J'ai commencé ce magnifique jeu qu'est **LANDS OF LORE** et, comme vous devez vous en douter, je me suis retrouvée coincée. Je suis arrivée à la mine, où il m'a fallu batailler ferme des heures durant pour vaincre un ver monstrueux. Malheureusement, juste après, je suis bloquée par une porte que je n'arrive pas à ouvrir. Elle se situe sur la gauche, derrière une autre porte (que l'on peut ouvrir), mais la deuxième refuse de me laisser passer quand je l'actionne. Dépêchez-vous de me donner un coup de main pour que je puisse continuer.

S.O.S S.O.S S.O.S



FREDERIC P.

VOUS CONNAISSIEZ LA SOLUTION DE **LOST IN TIME PARTIE I**, MAIS VOUS NE SAVEZ PROBABLEMENT PAS COMMENT VOUS SORTIR DES ÉNIGMES DE LA **DEUXIEME PARTIE**. NE VOUS INQUIÉTEZ PLUS PUISQUE JE VOUS EN OFFRE LA SOLUTION.

Entrepont
Se tourner vers la gauche. Utiliser la tenaille sur le taquet. Aller à l'arrière de l'entrepont. Se tourner vers la droite. Cliquer sur les boulets. Ramasser la rame.

Cale
Se tourner vers la gauche. Cliquer sur la malle. Utiliser le crochet sur le cadenas. Cliquer sur la malle. Prendre le vêtement. Cliquer deux fois sur la malle. Prendre le ruban.

Entrepont
Aller dans le réduit (vers la gauche). Utiliser le ruban sur la rame. Utiliser la rame sur le taquet. Utiliser la tenaille sur le clou. Utiliser le clou sur le bâton. Utiliser la gaffe sur la boucle. Cliquer sur le bout de la drisse. Utiliser le tire-bouchon sur la fente. Utiliser la drisse sur le tire-bouchon. Sortir du réduit. Aller vers l'arrière et se tourner vers la droite. Cliquer sur le sabord. Cliquer sur la ficelle. cliquer trois fois sur le seau. Aller dans le réduit. Reprendre le tire-bouchon. Aller vers l'avant du bateau. Se tourner vers la gauche. Utiliser la poignée.

Cabine
Aller sur le balcon.
Cliquer sur la poupe.
Prendre le drapeau.

Chambre
Cliquer sur la commode. Prendre la fiole et le bol. Se tourner vers la droite. Cliquer sur l'assiette. Ramasser la banane.

Cabine
Cliquer sur le bureau. Cliquer deux fois sur le fauteuil. Prendre la clef.

Cabinet
Cliquer sur le tapis. Cliquer dans le coin du tapis. Prendre la clef.

Cabine
Cliquer sur le bureau. Cliquer sur le tiroir. Utiliser la clef en laiton sur la serrure. Prendre le buvard. Cliquer deux fois sur le tiroir. Prendre le kriss.

Chambre
Utiliser le kriss sur le tapis.

Cellier
Cliquer sur le poteau. Utiliser le tire-bouchon sur l'orifice. Prendre le passe-partout.

Couloir
Cliquer sur la porte mystérieuse. Utiliser le passe sur la serrure.

Réserve
Cliquer sur l'étagère. Prendre le flacon.

Couloir
Cliquer sur la porte très esthétique. Utiliser le passe sur la serrure.

Bureau
Cliquer sur le secrétaire. Cliquer sur le tiroir. Prendre la bague. Cliquer dans le coin de la pièce. Cliquer sur le rideau. Prendre la cage.

Cale
Cliquer deux fois sur la malle. Utiliser le kriss sur le ressort. Prendre Oh ! Oh ! . Cliquer deux fois sur la malle. Utiliser le kriss sur le ressort. Prendre Oh ! Oh ! .

Cellier
Utiliser la poudre de riz sur le poteau.

Cabine
Utiliser le bol sous Galipo. Utiliser le décapant sur le bol. Utiliser le sel sur le bol. Utiliser la banane sur la cage. Utiliser la cage sur le guéridon. Utiliser le drapeau sur la cage.

Cabinet
Cliquer sur le bahut. Utiliser le poinçon sur l'empreinte.

Fumoir
Cliquer sur la table basse. Prendre le disque. Cliquer deux fois sur le bar. Prendre le phonographe.

Cabine
Utiliser le phonographe sur la table à musique. Cliquer sur le phonographe. Utiliser le disque sur le plateau. Utiliser la manivelle. Utiliser la mise en route. Cliquer sur l'armoire. Utiliser la clef en argent sur la serrure. Cliquer deux fois sur l'écrin. Prendre la clef.

Cabinet
Utiliser le lustrant sur le mouchoir. Utiliser le mouchoir sur le lavabo. Utiliser le buvard sur le lavabo. Retenir le code.

Cabine
Cliquer sur le tableau. Cliquer sur le feu du canon. Cliquer sur le coffre. Taper le code. Prendre le coffret. Utiliser le coffret. Tourner pour voir le côté gauche. Cliquer sur le haut. Cliquer sur la cavité. Prendre la petite clef. Cliquer sur le haut. Cliquer au milieu. Utiliser la petite clef sur la serrure. Prendre le revolver. Prendre la cage couverte.

Entrepont
Aller à l'arrière du bateau. Se tourner vers la gauche. Utiliser la cage sur le fond. Prendre la cage. Cliquer sur la trappe. Utiliser la clef en fer sur la serrure.

Cale de Yoruba
Cliquer sur le parquet puis sur la fente. Utiliser les tenailles sur le pendentif. Utiliser la magnétite sur le revolver. Cliquer sur "elle a l'air bien scellée". Prendre la balle de coton. Utiliser le coton sur le mat. Cliquer sur le mat. Utiliser les tenailles sur la porte. Utiliser la gaffe sur l'étagère. Utiliser l'éponge sur le rhum. Utiliser le revolver sur les fers. Utiliser l'étiquette sur Melkior.

Cascade
Utiliser le tire-bouchon sur la noix de coco. Utiliser la pipette sur la noix de coco. Parler à l'enfant. Utiliser le drapeau sur manicou. Utiliser la pipette sur manicou. Utiliser le perroquet sur le passage.

Case de Makandal
Utiliser la clef plate sur la cage. Utiliser la pièce sur la fente.

Case de Délia
Cliquer sur la porte. Prendre le grimoire. Attendre qu'elle parle. Prendre le miroir. Utiliser le miroir sur la mygale. Prendre les vêtements.

Case de Makandal
Cliquer sur la porte. Cliquer sur la fenêtre. Utiliser l'holocom sur la table. Utiliser l'holocom. Utiliser le philtre sur le verre. Prendre le verre.

Case de Délia
Cliquer sur la porte.

Case de Makandal
Cliquer sur la porte.

Propriété
Cliquer chez Sérapion. Utiliser l'inverseur sur le privarole. Utiliser le privarole sur Sérapion. Cliquer chez Sérapion. Cliquer sur Sérapion. Utiliser l'inverseur sur le gros sel. Utiliser le sucre sur le chien.

Cuisine
Prendre le sac. Sortir du sac la vanille et la fleur. Utiliser le sac sur les braises. Utiliser le sac sur le tabouret. Prendre le sac. Utiliser le sac sur les braises.

Précipice
Utiliser la fleur sur Jarlath

Voilà, c'est fini !!!

ORIGIN®

We create worlds®

SHADOW CASTER®



QUELLE APPARENCE ALLEZ-VOUS PRENDRE POUR LE PILLAGE DE DONJON LE PLUS TERRIFIANT QUE L'ON PUISSE IMAGINER?



Un chat à six pattes. Un lézard cracheur de feu. Un mage plein de sagesse...

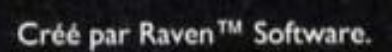
Vous êtes le Shadowcaster qui peut se métamorphoser en six formes meurtrières. Cela constitue la source de votre pouvoir, et la raison pour laquelle vous êtes la proie d'infâmes forces démoniaques.



Choisissez entre le rapide, l'agile et l'invulnérable, tous animés avec un défilement si rapide et des graphiques si réels que c'est presque magique.

Si vous réussissez, vous avez une chance de vaincre l'esprit du mal qui se cache dans chaque ombre. Sinon, le dernier espoir de votre race meurt avec vous.





Créé par Raven™ Software.



Distribué en Europe par Electronic Arts S.A., 12 rue du Chateau d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or.
En vente dans tous les bons magasins ou par telephone au: 72-17-07-83.





Le mois dernier, pour fêter la sortie de Rebel Assault, Tilt et Ubi Soft lançaient le concours le plus délirant jamais organisé autour de Star Wars en vous proposant de réaliser chez vous en vidéo une séquence de la célèbre trilogie de Georges Lucas. Découvrez les deux premiers films réalisés «pour l'exemple» par les journalistes de Tilt et l'équipe d'Ubi !

LA GUERRE DES ETOILES CONTINUE DANS VOTRE SALON !

Le concours continue ! Vous avez jusqu'au 31 décembre pour nous faire parvenir vos cassettes (voir règlement dans Tilt n°119) à : TilT "Concours Rebel Assault" 9-11-13 rue du Colonel Avia, 75754 PARIS Cedex 15.

Histoire de vous motiver un peu, je rappelle que tous les participants recevront une maquette d'un des vaisseaux de Star Wars et que les trois premiers gagnants (désignés par un jury) seront honteusement couverts de cadeaux (lecteur de Laser-Disc, livres, T-Shirt et gadgets Star Wars en pagaille !). Mais, par dessus tout, je peux vous garantir que si vous réussissez à réunir une bande de joyeux copains pour tourner votre film, vous aurez droit à une des plus belles parties de rigolade de votre existence. Tilt et Ubi ont testé pour vous. Et les photos que nous vous présentons devraient vous convaincre définitivement de vous lancer dans l'aventure !

VIDEOWARS TILT : LE FILM !



D'accord, les D2-R2 et Z6PO de Tilt font un peu minables, mais il était difficile de faire mieux avec un aspirateur à roulettes et une vieille couverture chauffante ! Et puis ça vous donne un petit charme rustique de planète de sixième zone...



Lors du tournage, on craignait le pire pour le sabre laser (un vulgaire manche à balai entouré de papier aluminium) mais, finalement, grâce au mode "stroboscope" de la caméra, l'effet est réussi !

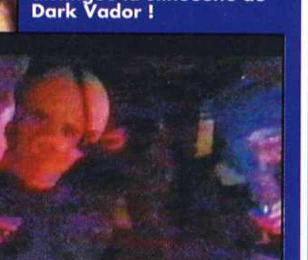


Han Solo et Chewbacca négocient leurs services à prix d'or. Une petite ballade à bord du millenium Condor coûte la coquette somme de dix mille crédits ! Autant vous dire que notre Marcus/Luke a bondi sur son siège en entendant ça.



Luke et Obiwan dans une scène de dialogue d'un réalisme à couper le souffle. Parmi les extra-terrestres qui traînent au bar, à l'arrière-plan, on distingue la silhouette de Dark Vador !





Altercation dans un bar entre Luke Skywalker et un extra-terrestre au faciès porcin. Avec l'éclairage et les bandes noires façon cinémascope, on s'y croirait !

VIDEOWARS UBI SOFT : LE FILM !



La princesse Leïa dissimule les plans secrets de l'Étoile noire dans les sombres recoins métalliques (en l'occurence en carton) de D2-R2. Une scène que l'on croirait tout droit sortie du film.



Une Stormtroopette (l'équivalent féminin des Stormtroopers de l'Empire) en pleine action ! Notez la beauté des décors et la précision du geste. Les rebelles n'ont qu'à bien se tenir !



Un moment fort du film réalisé par l'équipe d'Ubi : le duel au sabre laser entre Dark Vador et Obiwan Kenobi. Bravo pour les cascades, mais les balais utilisés pour les sabres laser ont un peu trop l'air de... balais !



Une scène d'une grande intensité dramatique : la confrontation entre la princesse Leïa et l'ignoble Dark Vador. Pour le montage, l'équipe d'Ubi a dû sélectionner des plans où personne ne rigolait...

Han Solo et Chewbacca, les sosies parfaits de leurs homonymes de chez Georges Lucas. L'image est belle, mais le plafond y est pour beaucoup (eh oui, l'auteur de cette légende est vraiment jaloux des prouesses réalisées par l'équipe d'Ubi...).

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

JEUX PC

7 CITY OF GOLD	249
ACES OF PACIFIQUE	299
AIRBUS A320 USA	299
ALFRED CHICKEN	239
ALIEN BREADVF	269
ALONE IN THE DARK	319
B-WING	199
BATTLE ISLE	209
BETRAYAL AT KRONDOR	309
BLADE OF DESTINY	279
BLUE AND THE GREY	NC
BLUE FORCE	NC
BODY BLOWS	259
BURNING RUBBER	259
CANTONA STRIKER	259
CHESSMASTER 4000 WIND.	259
COMANCHE MISSIONS	199
CYBERRACE	NC
DARKMERE	259
DARKSUN	339
DAY OF TENTACLE	309
DOGFIGHT	259
DRACULA	299
DREAMLANDS	219
ENTITY	259
F15 STRIKE EAGLE 3	339
FIRECOPTER	289
FLIGHT SIMULATOR 5	389
FRONTIER ELITE 2	379
GENESIA	269
GOAL	279
GOBBLINS 3	289
HIRED GUNS	NC
INCA 2	379
INTERNATIONAL OPEN GOLF	229
JURASSIC PARK	249
LANDS OF LORE	299
LEGACY OF SORASIL	339
LEGEND OF VALOR	289
LORDS OF POWER	359
MORPH	NC
NFL FOOTBALL VF	269
PGA GOLF WIN. VF	359
PREHISTORIK 2	239
PRIVATER S.A.P.	139
RETURN TO ZORK	299
RYDER CUP GOLF	259
SERPENT ISLE - SILVER SEED	129
SHADOW CASTER	299
SIM FARM	259
SIMON THE SORCERER	339
SINK OR SWIM	289
SOFT KARAKOE	xxx
SPEED RACER	269
STREETFIGHTER 2	199
STRONG HOLD	275
SUPER LEAGUE MANAGER	289
T.F.X.	399
THEATRE OF DEATH	329
TURRICAN 3	xxx
SERPENT ISLE ULTIMA 7 VF	289
WING COMMANDER ACADEMY	249
WING COMMANDER 2 SPECIAL OPERATIONS	179
YO! JOE!	209

CD-ROM

Lecteur PANASONIC simple vitesse	1990
Lecteur PANASONIC double vitesse	1990
CHESSMASTER PRO	329
CURSE OF ENCHANTIA	219
DAY OF TENTACLE	159
DUNE VF	349
EYE OF BEHOLDER 3	319
GOBBLINS 3	419
GUNSHIP + MIDWINTER	379
INCA	379
INDY 4	329
KING QUEST 6	349
KYRANDIA	359
LAURA BOW 2	319
LOOM	379
LORD OF THE RING	409
M1 TANK PLATOON	309
RAILROAD TYCOON	309
REALMS	319
RETURN TO ZORK	379
RINGWORLD	269
SECRET WEAPON LUFTWAFFE	329
SHUTTLE	389
SPACE QUEST 4	419
SPIRIT OF EXCALIBUR	309
THE 7TH GUEST	479
ULTIMA WORLD 1 + 2	319
WRATH OF DEMON	339

ACCESSOIRES PC

H.P. SOUNDMATE 1	159
JOYSTICK QF5	119
JOYSTICK JOYS TOPSTAR	259
JOYSTICK JOYS COMMANDER	229
SOUNDBLASTER 2.0 Deluxe	699
SOUNDBLASTER PRO Deluxe	999
SOUNDBLASTER 16 ASP MCD	1890
SOUNDEXPERT PRO DELUXE	1180
SOURIS PC 3 boutons + tapis	119

UTILITAIRES PC

ASTRODOMUS(astrologie)	339
CIEL COMPTABILITE	969
CIEL COMPTA LIBERALE	979
CIEL PAIE	989
CIEL IMMOBILISATIONS	959
CIEL GESTION Commerciale	979
CIEL GESTION Associations	959
CIEL Rapproch. Bancaire	949
PC GLOBE 5.0	499
PC CORPS HUMAIN	549
PC UNIVERS	489
QEMM 7.0	1079
NORTON COMMANDER 3.0	999
NORTON SPEEDCACHE	699
STACKER 3.1 DOS	559
STACKER 3.1	939

AMIGA CD 32

CONSOLE CD-32	2400
ALIEN BREAD	150
ALFRED CHICKEN	219
COMPOSER QUEST	299
DEFENDER OF THE CROWN	269
DEGENERATION	219
F17 CHALLENGE	199
INTERN. OPEN GOLF	219
JURASSIC PARK	299
JAMES POND 2	229
LEGACY OF SORASIL	199
LOTUS TURBO TRILOGY	229
OVERKILL	219
PINBALL FANTASY	219
QWAK	150
ROBOCOD	269
RYDER CUP GOLF	229
SLEEP WALKER	219
SENSIBLE SOCCER	229
SURF NINJAS	259
ZOOL	209
UTOPIA 2	269

ACCESSOIRES AG - ST.

	ST	AG
ALIMENTATION A500/+/600		389
CABLE PERITEL AG		119
CART. MKIII 2000		599
CART. MKIII 500		499
CRAYON OPTIQUE A500/+		299
DOUBLEUR DE BUS MKIII		159
EXT. 1.5 Mo A500 + Horloge		899
EXT. 1 Mo A500+		399
EXT. 1Mo A600 + Horloge		499
EXT. 512 Ko A500		249
EXT. 512 Ko A500 + HORLOGE		299
EXT. 512 Ko A500+		399
INTERFACE MIDI AMIGA		199
LECTEUR EXTERNE 3".5		615
LECTEUR INTERNE 3".5	490	490
PACK VIDI 12RT		1990
PACK VIDI 24RT		2990
SOURIS GENIUS	199	199
SWITCH SOURIS/JOYS.	199	199
ADAPTATEUR 4 JOYSTICKS		75
FOOT PEDAL	149	149
KONIX SPEEDKING	89	89
KONIX SPEEDKING AUTO.	99	99
KONIX NAVIGATOR	109	109
MANTA RAY	99	99
QUICKJOY SUPERBOARD	129	129
QUICKJOY MEGASTAR	219	219
QUICKJOY TOPSTAR	199	199
QUICKJOY 6 JETFIGHTER	99	99
DISK NETTOYAGE 3".5	39	39

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFHD	69 F	130 F	300 F
Les disquettes HD sont préformattées DOS			
3" 1/2 DFDD	65 F	120 F	275 F

JEUX AG - ST

	ST	AG
AIRBUS A320 USA	239	299
ALFRED CHICKEN		199
ALIEN BREED 2		229
ALIEN BREED 2 (AG 1200)		249
ALIEN 3		219
B17	239	239
BATTLE ISLE 93		199
BLADE OF DESTINY		279
BLUE AND THE GREY		NC
BOB'S BAD DAY		189
BODY BLOWS		199
BODY BLOWS GALACTIC		229
BODY BLOWS GALAC. (AG 1200)		259
BURNING RUBBER		229
CANTONA STRIKER	179	239
CHAOS ENGINE	189	199
CIVILISATION (AG 1200)	219	289
DARKMERE	219	229
DESERT STRIKE		199
DIGGERS (AG 1200)		NC
DOGFIGHT	239	239
DONK		249
DRACULA		269
ENTITY		229
F1 G.PRIX MICROPROSE		249
FIRE COPTER		290
FRONTIER ELITE 2		339
FUN RADIO 3	329	329
GENESIA		259
GOAL		239
GOBBLINS 3	269	289
GUNSHIP 2000		239
GUY ROUX MANAGER	249	249
HIRED GUNS		239
INDY 4 ACTION		299
INTERNATIONAL OPEN GOLF 279		
ISHAR 2		239
ISHAR 2 (AG 1200)		239
JURASSIC PARK		199
JURASSIC PARK (AG 1200)		209
LEGACY OF SORASIL		259
LEGEND OF VALOUR	269	269
LORDS OF POWER		309
MORPH		199
MORPH (AG 1200)		NC
O.M. SUPERFOOTBALL	199	199
OVERDRIVE		229
PREHISTORIK 2		259
REACH FOR THE SKY	239	239
RYDER CUP GOLF		239
SIM LIFE (AG 1200)		249
SIMON THE SORCERER		299
SOCCER KID		219
STREETFIGHTER 2	189	199
SUPER LEAGUE MANAGER	229	229
SYNDICATE		219
T.F.X. (AG 1200)		NC
THE PATRICIAN	229	249
THEATRE OF DEATH		269
TRANSARTICA		259
TRANSARTICA (AG 1200)		NC
TURRICAN 3		249
URIDIUM 2		189
YO! JOE!		209
ZOOL (AG 1200)		259

BUDGET ST / PC / AMIGA

AG = AMIGA - ST = ATARI - PC = PC
*** = AG, PC & ST

688 SUB ATTACK (AG, PC)	149
A.D.S. SHERMAN M4 (AG)	159
ALIEN BREAD 92 (AG)	119
BATTLE CHESS (***)	119
BATTLE HAWKS 1942(***)	149
BUDOKAN(***)	129
CADAVER (ST)	99
CALIFORNIA GAMES 2(***)	139
CHESSMASTER 2100(AG)	149
CHUCK ROCK (AG)	129
CRYSTAL OF ARBOREA (***)	99
D.GENERATION(AG)	159
F15 STRIKE EAGLE 2 (***)	189
F 19 STEALTH FIGHTER(***)	169
FINAL FIGHT(AG, ST)	99
FLIGHT OF INTRUDER(AG, ST, PC)	159
HERO QUEST(***)	109
HOOK (***)	139
INDI. JONES LAST CRUSADE(***)	159
INDY 500 (AG, PC)	159
JACK NICKLAUS GOLF(AG, ST)	109
JACK NICKLAUS GOLF(PC)	139
KICK OFF DATA (AG)	99
KNIGHTMARE(***)	159
LAST NINJA 3(AG, ST)	139
LEANDER (AG, ST)	159
LEGEND(AG, ST)	159
LEGEND(PC)	189
LOOM (***)	159
LOTUS 2 TURBO CHAL. (AG, ST)	119
M1 TANK PLATOON(***)	149
MANCHESTER UNITED(***)	99
MANIACS MANSIONS(***)	129
MEGA TWINS (AG, ST)	129
MERCS(AG, ST)	119
METAL MUTANT(***)	99
MIG 29(***)	149
OPERATION HARRIER (***)	129
OPERATION STEALTH(***)	149
PIRATES(***)	129
POPULOUS(***)	129
PRINCE OF PERSIA(***)	129
PROJECT X(AG)	129
PRO TENNIS TOUR(***)	129
POWER MOPNGER (AG)	99
RBI BASEBALL (AG)	129
RICK DANGEROUS 2(***)	109
R V F HONDA(AG, ST)	129
SHADOWLANDS (***)	139
STORM MASTER(***)	129
STREET FIGHTER (ST)	99
STRIKE FLEET(***)	129
TEAM SUZUKI(ST, PC)	129
TENNIS CUP 2(***)	129
TERMINATOR 2(***)	129
THE CYCLES(AG, PC)	99
THE IMMORTAL(***)	129
THE SIMPSONS(AG, ST)	99
TURRICAN 2(AG, ST)	99
ULTIMATE GOLF(AG, PC)	129
UTOPIA (PC)	139
WING COMMANDER (PC)	169
WWF(***)	99

UTILITAIRES AG - ST

	ST	AG
BUDGET FAMILLE	199	199
COMPTE CHEQUE	249	249
COPIEUR A2000 SYNC. EXPRESS		399
COPIEUR SYNC. EXPRESS		299
DELUXE MUSIC 2.0		779
DELUXE PAINT IV		699
DISCOSCOPIE PRO		349
DIRECTORY OPUS 4.0		719
EXCELLENCE 3.0		499
FUN COLOR		739
GFA BASIC 3.0		749
HOME MUSIC KIT		499
HOME OFFICE DELUXE		599
KINDWORDS 3.0		439
MAXIPLAN PLUS 4.0		399
PAINTER 3D		589

EDUCATIFS

pour PC / ST / AMIGA

ADI

	AG/ST	PC
ADI FRANCAIS CE1	285	325
ADI FRANCAIS CE2	285	325
ADI FRANCAIS CM1	285	325
ADI FRANCAIS CM2	285	325
ADI FRANCAIS 6e	285	325
ADI FRANCAIS 5e	285	325
ADI FRANCAIS 4e	285	325
ADI FRANCAIS 3e	285	325
ADI MATHS CE1	285	325
ADI MATHS CE2	285	325
ADI MATHS CM1	285	325
ADI MATHS CM2	285	325
ADI MATHS 6e	285	325
ADI MATHS 5e	285	325
ADI MATHS 4e	285	325
ADI MATHS 3e	285	325
ADI ANGLAIS 6e	285	325
ADI ANGLAIS 5e	285	325
ADI ANGLAIS 4e	285	325
ADI ANGLAIS 3e	285	325
APPLICATION ADI PAR CLASSE ET PAR MATIERE	195	225

CEDIC / NATHAN

ANGLAIS débutant 6e/5e	275
ANGLAIS Confirmé 6e/5e	275

IMPRIMANTES & DIVERS

CANON BJ200	2450
STAR LC100	1550
CARTOUCHE BJ 200	199
RUBAN CITIZEN 120D	59
RUBAN DMP 200/...../3160	59
RUBAN STAR LC10 COULEUR	99
RUBAN STAR N&B	59
DRIVER STAR LC10/LC200	249
FILTRE ECRAN 14"	169
SUPPORT MONITEUR 14"	139
BOITIER BD 103L 100X3.5"	79
BOITIER BD 53L 50X3.5"	59
ETIQUETTES 3.5"x100	30



KIT MULTI-MEDIA 3199

LECTEUR **CD-ROM** INTERNE **PANASONIC**
(DOUBLE VITESSE, MULTI SESSION
COMPATIBLE CD-PHOTO, CHARGEMENT PAR CADDY)
+
CARTE **SOUND BLASTER PRO**
+
LOGICIELS UTILITAIRES
+
6 CD-ROM
Monkey Island, Grandma & Me, Carmen San Diego
The 7th Guest, Loom, Animals

Nous tenons à votre disposition plus de 1000 autres références.
Contactez-nous

Commandez par :

☎ 93.97.22.00 · MINITEL **3615 JESSICO**

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

PORT :

LOGICIEL JEUX	30 F
IMPRIMANTES + CONSOLES	60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES	30 F
ORDINATEUR	100 F
DOM TOM + ETRANGER	60 F

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
❑ Je paie à réception au facteur + 27 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

20/12

carte bleue CB ....

date d'expiration ....

NOM .... PRENOM ....

N° ET RUE ....

VILLE .... CODE POSTAL ....

FAX : 93.97.07.00

SIGNATURE OBLIGATOIRE

votre ordinateur : ....

Prix valables pour le mois en cours. Les nouveautés peuvent ne pas être disponibles à la parution du magazine. SEGA et NINTENDO sont des marques déposées.

Alors comme ça, on joue les timides ? Seuls quelques audacieux pionniers ont osé nous envoyer leur photo pour accompagner leur lettre et j'avoue que je suis très déçu... Moi aussi, j'aurais bien aimé voir un peu vos tronches ! Espérons que vous serez plus nombreux pour participer à Video Wars, le concours du siècle ! Je sors de la séance de doublage



de notre propre film, une véritable orgie de pizzas et de chamallows, et je peux vous garantir que tous ceux qui vont se lancer comme nous dans l'aventure n'ont pas fini de rigoler (essayez donc de doubler Han Solo avec trois chamallows dans la bouche !). Pour les petits nouveaux, je rappelle que le concours consiste à réaliser le remake d'une séquence de la Guerre des Etoiles avec votre camescope et que tous les participants recevront une maquette d'un des vaisseaux de Star Wars (et je ne vous parle même pas des trois premiers prix). Alors, une fois de plus, je compte sur vous, les p'tits gars !

Marc Lacombe

MARCOS LE ZOMBIE

Salut à toute l'équipe de Tilt !
Enfin, je décide de t'écrire ! Même si tu ne trouves pas ma lettre intéressante, je voudrais quand même que tu me répondes (j'en ai besoin). Je voulais vous dire tout d'abord que votre revue est super sympa, tout est super (enfin presque !). Je trouve l'idée du trombinoscope extra-géniale (un bonjour à Doguy, qui me fait délirer avec son casque de Dark Vador et ses chaussons à la pomme de patte de dinosaure). Un petit coup de gueule quand même à la rubrique «Jeux du mois» : je vous signale que dans le numéro d'octobre, les jeux ne sont pas classés par ordre (du meilleur jeu au plus nul) et les cases 1, 2, 3, 4 et 5 ne sont pas remplies, donc ne servent à rien. Je n'ai pas vu le test de Syndicate (erreur du grand Tilt ?). Je voudrais savoir si ce jeu est passionnant. Est-ce qu'il faut l'acheter ? Dans ce cas, je cours à la Fnac ! Où est passé Starfighter Ace (preview n° 112) ? Ce jeu a l'air géant ! je voudrais aussi te demander quel était le meilleur lecteur de compact-disc *(tu veux dire CD-ROM ?)* pour PC CD-ROM *(ben voilà !)* du point de vue qualité/prix. Faut-il acheter une carte Pro Audio 16, une Sound Blaster Pro 16, ou la Soundwave 32 ?
Une dernière question : Un PC taïwanais 486 DX 33 MHz, 4 Mo de RAM, disque dur 170 Mo, écran et carte S-VGA 1 Mo, clavier et souris, à 7 000 F est-il beaucoup moins rapide et puissant que la même configuration chez IBM ?
Je me suis réabonné pour recevoir la disquette et vous l'avez supprimée de l'emballage... Vous vous foutez de moi ? *(Oui, oui, on a attendu exprès que tu te réabonnes pour sucrer la disquette. On est comme ça, nous !)* Merci d'avance.

Zomby alias Marco

Salut, Marco !
Tes questions sont nombreuses, je vais donc les reprendre dans l'ordre (on aurait aussi pu tout mélanger et tirer au sort de façon aléatoire, mais on aurait perdu pas mal notre temps...).
- Les jeux du mois ne sont jamais classés par ordre de qualité, mais par ordre alphabétique. Mais, tu as raison de le remarquer, un petit problème technique a fait disparaître du numéro d'octobre les niveaux qui permettent d'indiquer le dosage d'action, de réflexion ou d'aventure d'un jeu (tu trouves quand même ces informations dans les tests).
- Ne cherche pas : nous n'avons pas testé Syndicate. Ce jeu est arrivé juste après le bouclage du numéro de juillet-août, et plutôt que de le tester avec beaucoup de retard, on a préféré profiter des vacances pour l'explorer à fond et vous offrir à la rentrée la solution complète (Tilt 117). Comme tu t'en doutes, on n'aurait pas fait ça si le jeu n'avait été un petit chef-d'œuvre, sur lequel les amateurs de stratégie peuvent se précipiter les yeux fermés.
- Nous non plus nous n'avons plus de nouvelles de Starfighter Ace, un jeu en 3D qui promettait pourtant beaucoup. Le retard de Starfighter Ace est sans doute dû au fait que l'un de ses auteurs, Mike Singleton, travaillait sur Starlord, un projet prioritaire. Maintenant que Starlord est terminé, Mike Singleton va peut-être pouvoir terminer Starfighter Ace... Aux dernières nouvelles, une adaptation sur consoles était même envisagée.
- Pour t'équiper d'un CD-Rom, le mieux est de te procurer une carte Sound Blaster Pro 16, ou, mieux, une Soundblaster 16 ASP, accompagnée du lecteur CD-ROM qui va avec (Creative Labs, Panasonic, etc). L'ensemble coûte aux alentours de 3 500 F.
- La seule différence entre un PC taïwanais et un PC «pur sang» IBM, malheureusement, c'est trop souvent juste le prix ! Les deux bécanes auront donc la même puissance et les mêmes capacités. Par contre, assure-toi bien que ton revendeur, quel qu'il soit, propose un service après-vente rapide et efficace.

ALICE

Chers tous devant la lettre (*drôle d'intro !*),
Je suis une fan de jeu de rôles (mais de vrais, avec des règles et tout et tout). Mais oui, je suis UNE ! Il y a peu, j'ai eu l'occasion de lire le n° 118 et j'avoue que de voir des jeux (oh, pardon, des softs) (*y'a pas de mal, les deux sont acceptés !*) comme Alone in the Dark 2 ou Lands of Lore m'a donné envie d'avoir un PC. Mais il y a quelques légers problèmes qui portent le doux nom de 486 DX 33 MHz, 8 Mo de RAM, affichage S-VGA, ROM, mode 800x600 en 256 couleurs, S-VGA Trident 512 K, etc. Je pourrais vous parler de cuirasse d'écailles, de cyber-bras, de visée laser ou de Beholders mais, là, je cale. Si vous pouviez m'expliquer et me conseiller pour l'achat d'un PC (attention, Crésus, c'est pas moi ! Raté !).
Amicalement.

Alice

PS : Merci pour les jeux «tout bons, tout cons» à réserver aux filles.

Ne te fâche pas, Alice... Pour une fois qu'une fille nous écrit !
Je ne reviendrais pas sur les jeux «tout bons, tous cons à réserver aux filles», dans mon esprit, ça n'était pas péjoratif (non ! Je ne suis pas un horrible macho).
Tu as raison, le monde du PC est parfois assez étrange et il est bien difficile de s'y retrouver au milieu de tous ces termes barbares. Il serait trop long de t'expliquer ici tous les termes techniques qui te posent problème, mais tu trouveras plein de définitions et de conseils dans le numéro hors-série de Tilt qui vient de sortir (Guide de Noël des jeux sur micro).
Pour répondre précisément à ta question, je te conseillerais d'acheter un 486 DX 33 MHz, qui te coûtera environ 10 000 F. Si tu souhaites te cantonner uniquement aux jeux d'aventure, tu peux te contenter d'une machine un peu moins rapide, comme un 386 DX 40 MHz, qui ne te coûtera «que» 7 000 F.

THE PC PLAYEUR

Tiltéens et Tiltéennes (Noëlle !),
Je vous écris en tant que PC Playeur... Mon nom : Threepwood, Guybrush Threepwood.
Profession : Pilote de X-Wing.
Loisirs : Voyage en Arabie (Prince 2) ou à Illsmouth (Shadow of the Comet) pour photographier les comètes !
Bon, sérieux, je suis un gros dingue de PC (comme vous !). Qui sait si un jour je ne prendrais pas votre place dans le Tilt ?!?
D'abord BRAVO, vous m'avez séduit ! *(elles disent toutes ça !)*
Ça fait trois mois que je prend le Tilt, et vous savez quoi ? J'ai été attiré par votre présentation (certains burinos devraient fermer leur... hum) et, bien sûr, par le fameux trombinoscope. Je sais pas, j'adore vos faces (surtout JLJ, mon prophète).
Malheureusement il y a un point où vous m'avez déçu, eh oui !
Ce que je préfère, c'est le Forum (grand bravo à Marc qui s'est bien débrouillé) mais il n'y a que deux, trois pages qui se battent en duel ! Alors, s'il vous plait, plus de place !
1- Message pour Doguy : dans Tilt, tu as fait un article sur «l'Appel de Cthulhu». Il se trouve que j'adore Shadow of the Comet et j'aimerais bien savoir où me le procurer (merci d'avance !).
2- On m'a dit que le programme Doublespace de DOS 6 pouvait créer des problèmes. Manque de bol, il est déja en action ! Existe-t-il un moyen de l'enlever du disque ?
3- Je voudrais savoir s'il y aura une suite à Day Of The Tentacle. (ce jeu est génial !)
4- J'ai une vraie bombe ! 486 DX 33 MHz, 8 Mo de RAM, 170 MO (sans Doublespace) et 256 Ko de cache...
J'ai Corel Draw chez moi, et lorsque j'applique Corel Show (j'essaie de mettre une diapo au début de Windows), ce naze me met «mémoire insuffisante» avec un 8 Mega alors qu'il en faut 4 pour faire tourner Corel Draw. Là, je ne comprends pas ! Vous comprenez, j'espère !
5- Une petite dernière... Bizarre... A chaque fois que je fais Prince of Persia 2, tout d'un coup l'ordinateur cale. Ça devient énervant, pourriez-vous m'aider ? Vive le chasseur de tricératops, l'autre baveux (Morgan), Marco Tentaculeman, Jedi, Jacko, Alien, l'autre timbré de Lands of Lore, Fangor, Vladimir et salut à tous !
Game Over.

Sébastien Berlanga

PS : Flagh'nCthulhu R'lyeh, et à mort Jaffar !

Salut Sébastien !
Toute l'équipe de LE Tilt te remercie pour tes salutations ! Voici les réponses à tes questions :
1) «L'Appel de Cthulhu» est sans doute l'un des jeux de rôles les plus célèbres au monde. Tu devrais pouvoir le trouver dans n'importe quelle boutique spécialisée ou même chez certains marchands de jeux et de jouets. Sinon, adresse-toi directement au distributeur français, Jeux Descartes (1, rue du Colonel Avia, 75015 Paris).
2) C'est vrai, le programme Doublespace a un peu trop tendance à provoquer des plantages irrémédiables en cas de mauvaises manipulations (j'ai moi-même dû reformater joyeusement mon disque dur !). Pour enlever Doublespace une fois qu'il a été installé, tu peux lancer la commande DBL /DELETE C:. Attention, cette commande va effacer tout le contenu de ton disque dur... Tu as donc intérêt à sauvegarder le contenu de ton disque dur sur disquettes avant toute chose... Courage, ça ne te prendra que quelques heures et une tonne de disquettes !
3) Tu sais qu'ici on ne s'est toujours pas remis de Day Of The Tentacle mais à notre plus grand regret, les programmeurs de LucasArts n'ont pas prévu de réaliser un second épisode (sniff !). Mais peut-être qu'en priant tous ensemble le grand calamar cosmique... En attendant, nous noyons notre chagrin dans Sam & Max Hit the Road, le dernier LucasArts, qui est tout aussi délirant que les aventures de nos tentacules préférés.
4) Ton problème vient peut-être du fait que l'image que tu essaies de charger n'est pas au format Bmp. Tu devrais donc la convertir au format Bmp à l'aide d'un utilitaire de dessin. Il est également possible que le nombre de couleurs de ton image ne soit pas compatible avec ta configuration de Windows (dans ce cas, tu devras modifier quelques-uns des paramètres de Windows).
5) Il arrive en effet assez souvent que Prince of Persia 2 plante dès le début de la partie... Il ne s'agit pas d'un complot de l'ignoble Jaffar, mais d'une mauvaise configuration de la carte sonore. Vérifie que la configuration du jeu corresponde bien à celle de ta carte sonore.

MYOPE !

Hey ! Dites donc, les gars, vous voulez pas non plus que l'on regarde les photos à la loupe ? Et les textes en dessous des photos, vous pouvez pas faire plus grand ? Pareil pour les interviews. Vous nous prenez pour qui ? Tout le monde va lire vos journaux avec une grosse loupe. Non seulement les textes sont trop petits mais en plus ils sont en couleurs. Vous voulez vraiment qu'on porte tous des lunettes ? Les previews sur l'ECTS de Londres ont été le mieux présentées par rapport à d'autres journaux, mises à part les petites photos et certaines couleurs, qui ne vont pas avec le texte. C'est le cas pour les previews de Shadowcaster et d'In Extremis : sur du violet, c'est d'un goût, je vous jure ! En tout cas, c'est toujours un réel plaisir que d'avoir des images d'Eden. J'espère qu'ils seront dans la partie de l'Amiga CD 32. Croisons les doigts ! Ce qui est navrant, c'est que vous n'avez pas parlé de l'Amiga CD 32, de la 3D0, ou de la Jaguar... Rien. Le désert par rapport aux autres journaux. En tout cas, j'espère que le journal changera par rapport au PC, qui me donne des migraines... Il n'y en a que pour lui, mais il faut espérer que le Falcon, le Jaguar, la 3DO ou l'Amiga CD32 vont changer tout ça !
Il faudrait que les éditeurs comme Sierra, Origin, LucasArts, Novalogic, Bullfrog, Cryo et autres, sans oublier Infogrames et Cocktel Vision, fassent des merveilles pour ces machines du futur. Ainsi, il n'y aura plus de jaloux... Tout le monde aura ses propres standards !
Pour le courrier, je sais qu'il y en a pas mal à lire, mais ayant écrit plusieurs fois sans réponse, j'en ai marre ! Et c'est la dernière fois que j'écris, sauf si... Croisons les doigts !

Pat le Rouge

Tu peux décroiser les doigts, Pat : ta lettre est enfin dans le Forum ! Tu es bien le seul à nous reprocher d'écrire trop petit (si les symptômes persistent, consulte un ophtalmo)... En tout cas, ça nous permet de mettre plus de texte et toujours autant de photos !
Bien que les nouvelles machines dont tu parles (3DO, Amiga CD32, Jaguar) soient plutôt des consoles que de véritables micros, on en a déjà parlé (n° 112, 117 et 119) ,et on vous en reparlera au fur et à mesure de leur évolution. Puisque tu parles d'Eden, la plupart des jeux de Cryo réalisés sur PC CD-ROM (Eden, Megarace, Dragon's Tales) seront sans doute adaptés sur 3DO. En effet, lors de notre visite dans les locaux de ces talentueux programmeurs, nous avons pu apercevoir des kits de développement 3DO, et il faut bien reconnaître que des jeux aussi spectaculaires se prêteraient parfaitement à une telle adaptation.

DE L'AMIGA AU PC

Coucou à toi, ô grand Marcus !
(Je te vois bien en romain, avec une toge et plein de minettes autour de toi.) *(moi aussi, tiens !)*
-J'ai un Amiga 600 et je compte bien passer à autre chose. Est-ce qu'un 486 SX 25, mémoire vive 4 Mo, disque dur 120 Mega, S-VGA, MS-Dos 6.0 et Windows 3.1 à 8 490 F TTC (pas taïwanais) est un bon achat ?
-Est-ce que Strike Commander pourrait tourner dessus correctement ?
-Certains vont dire «mais quel ignare !» *(Mais quel ignare ! Non, non, laisse, c'est pour rire !)* mais les cartes sonores sont-elles obligatoires ?
-Est-ce que c'est vraiment la galère pour installer un jeu la première fois ?
-Quels sont les logiciels les plus utilisables pour la programmation ?
Bon, eh ben, j'crois que c'est fini.

Anthonas l'As des As

Salut Anthonas !
La configuration dont tu me parles risque fort d'être rapidemment dépassée (mieux vaudrait orienter ton choix vers un 486 DX 33) et le prix que tu indiques me semble en plus un peu trop élevé. Sur une telle configuration, un jeu comme Strike Commander fonctionnera mais sera carrément lent (à la limite de l'injouable !).
Pour ce qui est des cartes sonores, elles ne sont pas «obligatoires», mais elles sont vivement conseillées : la plupart des jeux sont en effet capables de fonctionner sans carte sonore, mais si tu veux entendre autre chose que de misérables bips stridents, tu as tout intérêt à prévoir dans ton budget, l'achat d'une de ces petites merveilles.
La plupart des jeux ne posent aucun problème d'installation, à quelques rares exceptions près, comme Legacy, Comanche ou Strike Commander, qui nécessitent d'apporter quelques modifications dans les fichiers de démarrage du PC (Config.Sys et Auto.exec), ce qui peut parfois être assez ardu. En général, le manuel explique clairement la façon de procéder, en créant éventuellement une disquette de boot qui te permettra de démarrer ton PC sans avoir à modifier de fichiers sur le disque dur.
Si tu veux programmer, je te conseille de démarrer avec un langage simple comme Visual Basic (sous Windows ou sous Dos), puis de passer ensuite au Turbo Pascal.



ARNAQUE A LA HOUSSE ?



Salut à tous !

Je suis agé de 26 ans et j'ai un petit problème avec une revue informatique qui s'appelle Commodore Amiga Revue.

Depuis le 21 mars 1993, j'ai passé une commande de housse pour mon Amiga 500 qui, vous le devinez, ne sont jamais arrivées. Mais le chèque, lui, a bien été encaissé (203 F) *(c'est pas déjà un peu cher ça, pour une housse en plastique ?)*.

Pendant toute cette période, j'ai téléphoné pour savoir à quel moment je pourrais enfin disposer de ma commande. Une femme très charmante m'a répondu qu'ils ne les possédaient pas dans leurs stocks et ne savaient pas quand ils les auraient.

Je pense avoir été très patient et courtois jusqu'à aujourd'hui, car la suite me fait bouillir au plus haut point.

Donc, le 6 Juillet 1993, je m'aperçois qu'ils ont débité mon chèque. Moi, certainement très stupide, j'ai cru en leur bonne foi et que mes housses ne tarderaient plus... Mais rien ! Strictement rien !

C'est alors que j'ai envoyé une lettre au directeur du service (VPC 16, quai J-B Clément. 94140 Alfortville) en recommandé avec accusé de réception pour annuler ma commande et me donner quelques explications. Cette personne l'a bien reçu, mais a dû certainement s'asseoir dessus ou l'a donné à son chien pour qu'il s'y fasse les dents car jusqu'à ce jour, je n'ai toujours pas reçu de réponse de la part de monsieur Monie (le directeur).

J'ai du appeler moi-même pour savoir à quoi ils jouaient et m'entendre dire que la responsable venait d'accoucher, plus quelques problèmes de société, etc.

Mais qu'ils feraient tout pour retrouver ma commande bien sûr !

Mais depuis, toujours rien ! Cela fait plus de 3 semaines. On m'a conseillé d'écrire au Procureur de la République pour résoudre (peut-être) mon problème. Car l'association de consommateurs ne peut engager ses billes pour une si faible somme d'argent. Le procureur le pourra peut-être s'il y a plusieurs plaintes, mais cela risque d'être long.

Avant de lui écrire, je voulais ton avis car en plus, ils continuent leur pub à la dernière page de la revue. Quand c'est trop, c'est trop ! Ils nous prennent vraiment pour des imbéciles !

PS : J'espère que tu pourra passer ma lettre, même s'il n'est pas dans tes objectifs de shooter une revue concurrente, mais je pense qu'il faut passer le message quand il y a de l'abus. Votre revue est super, continuez ! *(Ah, jusqu'au dernier moment, j'ai bien cru que tu allais oublier les flatteries d'usage ! Ouf ! Je respire !)*

Claude Eschenbrenner
Cité Marzac. Bat F1
33260 La Teste

Mon cher Claude, je crois que j'ai trouvé l'explication de tous tes malheurs... Voilà ce qui s'est réellement passé : tout s'est probablement joué au moment où la responsable, prise par les douleurs de l'enfantement s'est rendu compte qu'elle allait accoucher au bureau. Alors, tu penses bien qu'elle avait d'autres chats à fouetter que tes housses...

Bon, trève de plaisanteries, ce genre de litige (rupture de stocks, retard d'envois, etc) est malheureusement fréquent avec les entreprises de vente par correspondance, quelles qu'elles soient...

Tu t'en prends à Amiga Revue, mais tu dois savoir qu'un journal n'est en aucun cas responsable du contenu des publicités qu'il publie... On imagine mal, par exemple, Télé Sept Jours se portant garant de la véracité de ses publicités habituelles du genre «La grande Madame Zora, médium, voyante, astrologue, numérologue et cancérologue vous propose son collier de la chance en micro-pulsate de tungstène extrudé, qui garantit à celui qui le porte, santé, chance, amour, beauté, intelligence, et stoppe net la transpiration des pieds». Tu ne peux donc pas attaquer Amiga Revue en justice (d'autant qu'ils n'y sont pour rien et qu'ils sont plutôt sympas !).

Le fait que ta lettre soit publiée donnera peut-être à réfléchir à cette entreprise de vente par correspondance peu scrupuleuse.

Nous publions également ton nom et ton adresse afin que les personnes qui seraient éventuellement dans la même situation que toi puissent te contacter, ce qui serait en effet la seule façond'intenter une action en justice.

Tiens-nous au courant de la suite des événements, on attend de notre côté d'éventuelles explications de la part de VPC 16.

MEGADRIVE ET PC

Bonjour à toute l'équipe de Tilt.

Tout d'abord, félicitations pour votre bouquin : il est tout simplement génial. Ensuite, je vous écris pour que vous éclairiez ma lanterne sur certains points (attention, les questions arrivent !).

1- J'ai entendu parler d'un PC appelé «Mega PC», un mélange d'un PC Amstrad 386 SX 25 MHz, RAM de 1 Mo, disque dur de 40 Mo et d'une Megadrive. J'aimerais savoir ce que vous pensez de cet ordinateur et à combien vous l'estimez ?

2- Est-ce que des jeux tels que Day of the Tentacle, Indy 4, et Ultima VIII fonctionnent correctement sur cette machine ?

3- Sinon quel ordinateur me conseillez-vous d'acheter pour que ces jeux fonctionnent correctement à un prix raisonnable ?

4- Est-il vrai que les ordinateurs Amstrad ont quelques problèmes de compatibilité ?

5- Est-il possible d'adapter un lecteur CD sur le MEGA PC ?

En espérant que vous publierez ma lettre, salut ! Et longue vie à Tilt !

Jérémy Arsac

Bien vu Jérémy, le «Mega PC» existe bel et bien ! Nous aussi, on a d'abord cru à un poisson d'avril, mais non, il a fallu se rendre à l'évidence, la bécane existe et elle est vendue aux alentours de 8 000 F. Certains trouvent que c'est plutôt une bonne idée (plus la peine de squatter le téléviseur familial pour jouer avec sa Megadrive : l'engin est vendu avec un moniteur), d'autres continuent encore à rigoler (le PC est ridicule et la Megadrive est bien plus impressionnante une fois branchée sur une grosse télé !). En tout cas, une chose est sûre, le PC (un 386 SX) est un peu trop faiblard (il est lent et son disque dur est minuscule) et il est aujourd'hui complètement dépassé. Les jeux que tu cites risquent donc d'être trop lents pour être jouables. Il est possible d'installer un CD sur le Mega PC, comme sur n'importe quel PC. Quant aux problèmes de compatibilité de la gamme Amstrad, ils ont été améliorés sur les derniers modèles.

MON AMIGA 1200 CHERI !

Cher Tilt

Me voici possesseur depuis peu d'une machine formidable (à mon goût) : un Amiga 1200. L'état de mon porte-feuille ne m'a permis que de prendre la version sans disque dur, mais l'achat de celui-ci (80 Mo au minimum je pense) ne saurait tarder (Noël approche !).

Je ne reviendarais pas sur le côté utilitaire de l'Amiga, il en possède assez (DPaint, Audiomaster) de toutes les sortes et on trouve même facilement son bonheur dans des disquettes du domaine public. De plus, de nombreux utilitaires sont bien mieux quand ils tournent sur 1200 plutôt que sur 500 (vitesse accrue, 2 Mo de mémoire CHIP, c'est vraiment bien !).

Je reviendrais plutôt sur l'aspect ludique de la machine en question. Si le PC (qui est une excellente machine quand on a une grosse configuration) fait souvent l'objet de nombreux tests de jeux, c'est principalement à mon avis pour deux raisons :

- 100 % des jeux PC sont au format DOS,
- par conséquent, 99,9 % de ces jeux sont facilement installables sur disque dur.

Imaginez un seul instant Superfrog au format AmigaDos... Sur l'une des disquettes, on lance un petit programme «Installfrog». L'installation se fait sans problème sur le disque dur du 1200. Lors de l'ouverture d'une fenêtre Shell sous Workbench 3.0 on tape : «Frog» et... oh magie ! Le jeu apparaît quelques secondes après !

Je sais, ce n'est qu'un rêve. Mais pensez, si tous les développeurs respectaient cela, ce serait merveilleux !

En fait un jeu pourrait être en 5, 10, 20 disquettes, cela n'aurait plus d'importance puisque, installé sur disque dur, on ne sentirait plus la différence. Plus de "Insert Disk"! Heureusement, quelques uns y ont pensé : bravo pour Lionheart, Nigel Mansell, A-Train, Dune II (imaginez avec un lecteur de disquettes seulement !).

Ce ne sont que quelques exemples mais cela me remplit d'espoir quant à la survie de l'Amiga *(hou comme c'est bien dit !)*, surtout du 1200, puisque je suppose que bon nombre d'acheteurs le prennent avec un disque dur. Et d'après un revendeur, le bas de gamme du 1200 avec disque dur ne commence plus avec un disque de 20 Mégas, mais avec un de 80.

Et pour ceux qui n'ont pas la chance d'avoir un disque dur, messieurs les développeurs, pensez à faire des jeux qui reconnaissent tous les lecteurs externes et les extensions de mémoire ! En effet, à quoi sert un Amiga avec 8 Mo de mémoire de RAM et 4 lecteurs 3 1/2 pour jouer à Body Blows (par exemple) ?

Franchement, essayez de trouver un PC avec les qualités graphiques et sonores du 1200 à un prix équivalent et faites-moi signe !

Sans exagérer, les capacités des Amiga font que des jeux d'aventure comme ceux qu'on voit sur PC sont largement réalisables. Après tout, ce ne sont que des problèmes de stockage qui se présentent...

Olivier «Amiga» Plichta

Salut Olivier et bravo pour ta lettre, qui est une véritable déclaration d'amour à ta machine !

Tu as raison, l'Amiga 1200 peut rivaliser sur bien des points avec le PC et son prix le rend très attractif.

Les utilisateurs de la gamme Amiga sont encore peu habitués à l'emploi du disque dur, mais il est probable que ce dernier sera bientôt considéré comme un élément indispensable (tout comme l'extension mémoire pour l'Amiga 500). Les jeux A1200 devraient donc être installables sur disque dur à plus ou moins long terme.

La plupart des éditeurs conçoivent leurs jeux en se basant sur une configuration qui est sensée représenter la moyenne des utilisateurs et il est vrai qu'il est parfois rageant de se trouver devant un jeu qui, par exemple, ne reconnait pas le deuxième lecteur de disquette (ce qui est heureusement de plus en plus rare). Mais avec la démocratisation de l'Amiga 1200, on peut supposer que la configuration «moyenne» va changer. Seul problème par rapport au PC : le disque dur n'est PAS en standard sur l'A1200. Dommage ! Quoiqu'il en soit, nous sommes de tout cœur avec toi et nous publions ta lettre pour que ton appel soit entendu.

IL EN RESTE UN !

Félicitations pour votre journal, les petites annonces sont bien fournies.

P.S : Pourriez-vous me mettre en contact avec des joueurs de Vectrex ? Je vous en serais infiniment reconnaissant.

Amicalement.

Philippe Henry

Ah, la console Vectrex ! Avec son petit écran noir et blanc (avec plastiques de couleur à plaquer dessus) et ses jeux révolutionnaires pour l'époque (Astéroïds, Space Wars, etc.). En ces temps reculés (il y a de cela plus de dix ans !), Sega et Nintendo n'existaient même pas et la console Vectrex n'avait pour concurrentes que la console Atari 2600, l'Intellivision de Mattel et la Colecovision de CBS... Tout ça ne nous rajeunit pas ! En tout cas, je publie ton adresse : un ou deux vieux dinosaures de la micro t'écriront peut-être !

Philippe Henry
50, avenue Aristide-Briand
92220 Bagneux

BEST OFF

Je m'adresse aux éditeurs, que je qualifie de babouins !
Dups, un abonné blasé

Aussi, c'est une bonne idée d'avoir adopté les Top / Flot car ils sont très significatifs. *(Pas mal comme titre les Top / Flot ! Dommage que ton idée tombe à l'eau ! Ouarf ! Ouarf !)*
Stéphane

Qu'est devenu le Falcon ? Evaporé sans doute...
Stéphane Coyer

Vivement l'avènement des Amiga CD 32, 3DO et compagnie, histoire de s'éclater sur des Underworld en FMV et autres simulateurs en face desquels Strike Commander fera figure d'ancêtre !
Passis

Une petite demande, juste une ! Est-il possible d'obtenir des autocollants Tilt ? Et un pin's !! (Ben non !)
Christophe Brana

On découvrirait une idylle à scandale entre Jacques Pradel et Dorothée, qui seraient alors obligés de démissionner de TF1. Mais je m'égare.
Arnaud Girard

SCOOP : pour éviter tout empirement de sa mutation, Dogue de Mauve se coupe les cheveux !
Mad Fax II, La bécane enchaînée (fanzine)

En espérant que tu publieras ma lettre, je te dis : (je ne sais pas quoi te dire).
Jean-Sébastien Renaud

Dans votre infinie bonté, vous serait-il possible de nous faire parvenir les solutions d'Ishar I et II, si toutefois vous les possédez (Bien sûr ! Tu pourras les trouver sur la Hot-Line de Tilt, tous les jeudi de 14 h à 19h. Tel : 46. 62. 25. 78.).
Jean-Pierre Lescaut

Je suis euphorique à l'idée du retour de Paint Box (JOIE !) et aussi du retour du dos carré.
Nicolas Herrmann

Mais surtout, ne mettez pas de question technique : j'ai horreur de ça ! *(Je vais te faire une confidence : moi aussi !)*
Guillaume

VENTES

PC

Vds PC 486 DX 250 + 8 mo Ram + lect. 3"1/2 + SVGA 1 mo + Moni. + Midi Tower + Imprimante HP Thinkjet px : 10 000 F. **Julien GUERBE, 25, rue Eugène-Sue, 75018 Paris, Tél. : (16-1) 42.64.01.01**

Vds CD-Rom PC compatible Kodak CD audio + 2 CD + logs d'image et SB Pro. val. : 5 000 F px : 2 500 F. **Christophe GAILLY, 6, allée des Myosotis, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.54.25.41**

Vds 486 SX 33 4 mo + DD 120 mo + 2 lect. 3"5 & 5"25 + SVGA + écran 14" + souris + Sblaster + dos 6.0 + Win 3.1 px : 9 000 F à déb. **Mari, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.99.42**

Vds sur PC T de T Mult. Lingue (Arabe, Espagnol, Ital, etc.), le Coran en Arabe sur 3 1/2, 5 1/4. **Nacer MEZAGHCHA, 14, rue Louis de Vignet, 73000 Chambéry. Tél. : 79.62.40.81**

Vds carte graphique pour PC Fahreheit 1280 ss gar. 16 millions de couleurs, px : 1 000 F (val. : 2 000 F). **Alain VOISIN, 6, rue de Petit Chaffin, 41221 St-Laurent-des-Eaux. Tél. : 54.87.76.10**

Vds ou éch. orig. PC : Privateer, WC 2, Serpent isle, Syndicate, Space Hulk, etc. cher. jx de stratégie. **Alexandre MATSIS, 10, rue de la Libération, D3, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.87.85**

Vds jx pour PC et ST px raisonnable. **Bruno DUGAS, 20, rue Fourche, 82000 Montauban.**

Vds jx PC : Legend of Kyrandia, P. of Persia 2, Spear of Destiny, Acces of Pacific, Lure of Temptress. **Alain KOLLER, Chemin de Chaussée, 07430 Vernosc-les-Annonay. Tél. : 75.33.01.90**

Vds PC 486 SX 33 (ss gar.) DD 80 mo, 4 mo Ram, Soundblaster, écran SVGA nbx log. px : 200 F. **Bernard DE SAINT OLIVE, 9, rue Chernoviz, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.24.22.66 (ap. 14 h à 19 h)**

Vds nbx orig. sur PC à moitié px (Ultima 7, Syndicate, Day of the Tentacle, Legacy, Bodyblows...) **Laurent DERAEDT, 5, rue du Bol d'Air, 59790 Ronchin. Tél. : 20.86.17.38**

Vds Rex Nebular, Eternam, Croisière, MM3 Kyrandia, King's Q6, Strike C., neufs. Px : 170 F, 300 F les 2, 400 F les 3. **Jean-François MARCHINA, 26 bis, passage Bleu, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.60.13.77**

Vds jx orig. sur PC (boîtes, not.) vds jx CD-Rom. **Jean-Olivier OUSSET, 34, chemin de la Serre, 31140 Pechbonnieu. Tél. : 61.09.53.22**

Vds ou éch. jx orig. PC : Laura Bow, King Quest VI Alone in the Dark etc... **Albert BREGATA, 125, bld Pasteur, 06000 Nice. Tél. : 93.85.03.50**

Vds Day of the Tentacle VF orig. 250 F (3 1/2). **Jeff TAVERNE, 59, rue des Lilas, 59380 Spycker. Tél. : 28.27.03.66 (W.E)**

Vds PC 386 DX 40, 4 mo de Ram, DD : 40 mo, lect. 3"1/2 et 5"1/4 + écran VGA + souris + nbx log. et jx, px : 6 000 F à déb. **Christophe DUMESNIL, 61, av. de Valenton, 94190 Villeneuve-St-Georges. Tél. : (16-1) 43.89.54.52 (ap. 18 h)**

Vds PC MCI A 2 mo pour A600 ou 1200 px : 700 F digitaliseur vidéo 700 F éch. log. sur A1200. **Sébastien MONATTE, Le Favet, 43160 Felines. Tél. : 71.00.91.91 (ap. 19 h)**

Vds jx PC 3,5 orig. : U7/Black Gate, Underworld 2, Fields of Glory, Lure of... VF, 200 F pce port compris. **David SARANGA. Tél. : (16-1) 69.30.73.33**

Vds jx pour PC : Castles + Sim City + Dogfight + Monkey-Island + Atrain dès 150 F. **Roger MATHIEU, rue des Remparts, 56360 Le Palais. Tél. : 97.31.40.59**

Vds PC 1512 SD coul. + nbx logs et jx : 1 100 F. **Laurent CARBONELL, 5, Val de Bièvre, 78530 Buc. Tél. : (16-1) 39.56.58.20**

Vds log. Adobe illus. ver. 4.0 px : 1 700 F, souris SER 9 BR px : 280 F, Jordan in Flight px : 180 F. **Hugues PERRIN, hameau Le Pouilly, 69490 Sarcey. Tél. : 74.26.85.83**

Vds PC 286 16 MHZ, DD 40 mo, nbx logs (KGB, Funradio 2, Works) journaux (Tilt, Joystick...) tbe px : 4 700 F. **Olivier JIMENEZ, La Poste, 26290 Donzere. Tél. : 75.51.61.00**

Vds orig. PC : Space Hulk, 3D Construct. Kit 2, Stunt Island, Ultima 7 (anglais) etc. px : 100 à 250 F pce. **Philippe MONJARET, 2, Villa Sisley, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.32.06.44**

Vds jx orig. sur PC : Strike Commander, Syndicate, Betrayal at Krondor, Serpent's Isle px : 150 F pce. **Nicolas BACQUIE, 7, rue Suger, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 43.29.82.98**

Vds Commodore 386 jx 16 2 mo Ram, 100 mo DD 3,5" px : 2 000 F. **Stéphane BUSSIEAUX, 525, rue Hector Despret, 59460 Jeunont.**

Vds jx PC orig. Seal Team + Spear of Destiny + Syndicate + P. of Persia 2 + Battle Chess px : 200 F. **Philippe BRAMI, 84, rue T. Lautrec, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.13.14.94**

Vds orig. pour PC 100 à 200 F. **Gilles ORTHEAU, 15, rue Ronsard, 38100 Grenoble. Tél. : 76.51.74.06**

Vds jx PC : Day... Tentacle, Xwing, Prince 2, Monkey 2, Indy 4 px : 100 à 200 F (3 1/2 HD). **Sébastien BERLANGA, 51, rue des Mazes, 77140 St-Pierre-les-Nemours. Tél. : (16-1) 64.45.03.32**

Vds jx sur Pc px intéressants. **Nicolas DUTEIL, 10, place de l'Eglise, 44260 Malville. Tél. : 40.56.48.60**

Vds PC 486 DX 50 + CD-Rom + 4 mo + SVGA + moni. SVGA + DD 125 mo + lect. + SB Pro + jx et utils tbe px : 13 000 F. **Olivier ROCHER, 2, rue de Paris, rés. Atalante, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 69.82.99.73**

Vds impri. PC Epson EPL 4000 laser tbe px : 4 900 F. **Vincent FARGEAT, 210, av. de Versailles, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.24.11.91**

Vds Pc 1512 CGA coul. lect : 5"1/4 + souris + manuel + intégrale PC, tbe px : 2 500 F. **Bruno CERUTTI, 48, rue des Clos St-Marcel, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 47.02.51.17**

Vds carte Soundblaster : 500 F + DD 40 mo, 28 ms : 500 F. **Marc ITHAR, 8, rue du Bois des Dames, 77820 Les Ecrennes. Tél. : (16-1) 60.66.62.50 le soir**

Vds jx PC orig. flight Sim 5, 350 F, Rail Road Tycoon DL, Field of Glory, Stronghold, Prince 2 200 à 250 F. **Paul PENG, 33, rue Ravel, 59250 Halluin. Tél. : 20.37.31.51**

Vds Legend of Valour, Epic sur PC, 150 F pce ou 280 F les 2. **Christophe GHALEB, 7, rue Paul Cezanne, 44400 Reze. Tél. : 40.84.37.37 (ap. le soir)**

Vds jx PC 3" : U7, Al. Dark, Ishar 1 + 2, UW1, Eob 3, Civiliz., Sim City, Del. Lure Tempr. **Gérard GOASQUIN, 23, av. Georges Clémenceau, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : (16-1) 47.06.51.71**

Vds sur PC : Day of the Tentacle 150 F, Davghter of serpents 50 F, 200 F in time px : 100 F + sound Blaster px : 300 F. **Philippe BOZZI, La Mirande, 32, chemin Baunet, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.21.00.94**

Vds jx orig. PC : KQ6 (VF) ; Indy 4 (VF) ; Civilization (VF) ; Lost Vikings ; Lost in time 1 et 2. Px : 200 F pce. **Olivier MARCEL, « La Gahète », Mondonville, 31700 Blagnac. Tél. : 61.85.25.83**

Vds 60 jx PC : Ishar, Push-Over, Elvira II (VF) 150 F pce ou 400 F les 3 (+ port). **Laurent DAVID, La Baie des Anges, bât. : Les Bamadas, entrée B, 13600 La Ciotat. Tél. : 42.08.03.36**

Vds PC 386 DX 33 SVGA, 4 Ram, DD 105, Sound B Pro, 20 jx (Strike-C Wing C2 Privager Syndicate Alone...). **Christophe CIAVALDINI, 5, rue du Berry, 94550 Chevily-Larue. Tél. : (16-1) 45.12.92.16**

Vds 286 PS (1), DD : 40, Ram ; 2 mo + utils + jx + MS Dos 5.0 : 4 500 F. **Frédéric CRISTIN, 54, lot, les Garrigues, 13170 Les Pennes-Mirabeau. Tél. : 91.51.06.64**

Vds PC 386-SX 25, 2 mo Ram, DD 40 mo, CD rte SB, joys Dos 6, écran VGA, souris. 5 000 F. **Thierry PAILLARD, 2, impasse Robespierre, 33140 Villeunave d'Ornon. Tél. : 56.87.62.27**

Vds jx PC 3,5 à bas px. **Christophe GUIDONE, 74, rue de la Gardiette, 13013 Marseille. Tél. : 91.63.48.64**

Vds jx PC à px sympa, liste sur demande. **Marc MOLITERNO, 9, rue Thomas Edison, 82000 Montauban.**

Vds 486 DX 33 AST + SB pro, DD 85 mo + Win + jx (Figp...) px : 12 000 F. **Vincent DUPUY, Lathonie, 87590 St-Just-le-Martel. Tél. : 55.09.27.88**

Vds 486 DX 33 + 4 M Ram + HD 210 M + 2 lect. + boitier 6 tours + écran 17' + carte acc. Windows + impri. laser + programmes px : 15 000 F. **HESLOT, Paris. Tél. : (16-1) 42.46.06.87**

Vds jx PC orig. px : 150 F Dune 2, Fate of Atlantis, Kyrandia, Ultima 7, Star Trex. + P. Persia 2 : 100 F. **Carlo RICCI, 30, bld Paul Vaillant Couturier, 94240 L'Haye-les-Roses. Tél. : (16-1) 46.63.63.85**

Vds super Cauldron PC à 150 F + port. **Philippe GOUTET, 29, rue Jeanne d'Arc, 63200 Riom. Tél. : 73.38.20.25 (ap. 16 h)**

Vds PC 486 DX 33, DD 100 mo, lect. 3,5 SVGA, Sound-B + HP, dos-6, Stacker, Win. 3.1, val. : 15 000 F px : 10 000 F. **Gilbert POITEVINEAU, 8, allée Pierre Lescot, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.18.38**

Vds 386 DX 40 4 mo Ram, disque 85 mo Sound Blaster + Windows + jx + joys px : 10 000 F. **David LEGROS, 133, allée Jean de la Bruyère, 77350 Le Mee-sur-Seine. Tél. : (16-1) 64.52.31.23 (ap. 18 h)**

Vds PC 386 SX 33 2 mo, DD 40 mo, VGA + 3.5 HD + 5.25 HD + souris + carte son + disk (Fog, Xwing, F1GP...) px : 6 500 F. **Alexandre MONTEIRO, 73, rue de Crenans, 01140 St-Didier-Chalaronne. Tél. : 74.69.74.61**

Vds 386 DX 40, 4 mo, DD 120 mo, SVGA 1 mo, 2 lect. 5"1/4 + 3"1/2, souris... : 6 500 F. **Sébastien MOUREAU, 16, bd Pereire, 76017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.24.44**

Vds ou éch. jx et utils sur PC ach. Streamer ; DD Syquest 88 Meg ou Bernoulli 105 à bas px. **Laurent BOUMEDDANE, 3, rue Guynemer, 92700 Colombes.**

Vds PR PC Barrettes Mem. Simm 256 ko par 4 180 F le mo, port compris. **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir. Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77**

Vds jx orig. VF PC : Laura Bow 2 Indy 4 Dune 2 de 150 à 200 F pce. **Frédéric SURGAND, 44 bis, rue Marignan, 13007 Marseille. Tél. : 91.31.65.75**

Vds PC 386, DX 33 Mhz, 64 ko, DD 80 mo, carte VGA 1 mo, 4 mo Ram, écran VGA, carte sound Blaster, souris px : 4 700 F. **Gilles MOAL, 11, rés. Plein Sud, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.84.76.50**

Vds carte mère 386 DX 40 + Copro 387 + 4 Méga Ram + carte vidéo Trident SVGA 1 Méga px : 3 900 F. **Francis HAEGELEN, 14, rue Madeleine, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.47.28**

Vds 1/2 px ou éch. jx PC 3"5 HD : Tim, SQ 5, Dott, Indy 4, Prince 2 + Win. pour Workgroups (500 F). **Alan BRIAND, 3, Codenet, 56460 la Chapelle-Caro. Tél. : 97.74.85.22**

Vds PC 386 SX 20, DD 40 mo, 4 Mo Ram, VGA coul. lect. 3 1/2 + nbx logs px : 4 500 F à déb. **Lionel ZLOTY, 13, av. Faidherbe, 93310 Le Pré-St-Gervais. Tél. : (16-1) 48.87.69.92**

Vds jx orig. sur AM : Flashback et Syndicate px : 150 F pce ach. Monkey II VF ou éch. contre F.B. **Denis EYRAUD, Le Luthau, 38730 Doissin. Tél. : 74.92.35.50**

Vds PC 3"5 de 100 à 200 F Xwing, Privateer, NHL Hockey... **Régis ROGINSKY, 9, rue de Brement, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.40.15.32**

Vds pour PC Sound Blaster pro 2 avec Kit Midi : 1 100 F ou sans px : 800 F. **Nicolas BON, 11, rue des Templiers, 22300 Lannion. Tél. : 96.48.00.69**

Vds carte son PC Thunder Board, compatible Adlib, SB. px : 650 F. **Thomas VAN STREEN, 47, rue de Noyent, 28210 Neron. Tél. : 37.82.74.26**

Vds PC 1640 lect. 3"1/2 et 5"1/4 écran coul. EGA souris + jx px : 2 900 F. **Jérôme DIETLIN, 30, rue Desaix, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.77.01.64**

Vds orig. PC X-Wing + Impérial OST 200 F les 2 + Space Hulk 150 F. **Emmanuel VERGE, 4, rue de l'Amiral Courbet, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 47.04.40.33**

Vds jx orig. PC : Chess Maniac, Battle Chess, Car & Driver, Space Hulk, SF2, px : 150 F pce, the 7 th Guest px : 300 F. **Serei Voudh LOR, 130, rue de Chalais, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 60.74.00.47**

Vds PC Tandy 286 E, 2 mo Ram + DD 40 mo VGA, lect. 3"1/2 + impri. 9 aig. + Dos 5 + Desmake px : 2 500 F. **Franck FEUGEAS, 10, place de la Cité, 87000 Limoges. Tél. : 55.32.25.23**

Vds lect. CD Rom Mastsushita pour XT/AT/386/486 + interface, Tmps accès : 390 Ms, px : 1 000 F tbe. **Julien DIDIERJEAN, 31, rue du Clos Renault, 91540 Mennecy-Essonne. Tél. : (16-1) 64.57.16.10**

Vds PC : orig. Dune 2, Wings 2, TF 1942, Fields of Glory : 150 F + envois. Works 2 pour Windows px : 400 F. **Michel BERTHON, 13, rue de Coulanges, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.08.06**

Vds carte SVGA Trident 1 mo + DSK Drivers 250 F modem 2400 Maxan Externe avec câbles px : 800 F. **Dimitri VEZYROGLOU, 6, rue Debelleyme, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 48.04.78.49**

Vds Soundblaster + jx (Simon, Alone, Flashback) px à déb. vds écran SVGA 14". **Alexandre REINER, 60, rue Carnot, 93230 Romainville. Tél. : (16-1) 48.43.29.72 (ap. 18 h à 20 ou W.E)**

Vds PC 1512 coul. + DD 20 mo + impri. + joys, souris + 200 disks utils (PC T6) jx + log. int. PC + px : 3 500 F à déb. **Grégory ANDRES, 100, rue Bonneff, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 34.10.94.44**

Vds sur PC orig. d'Alone in the dark px : 190 F. **Benoit FAUVET, Cidex 234, ter Abrest, 03200 Vichy. Tél. : 70.97.78.96**

Vds jx orig. PC Dune 2 : 150 F Syndicate : 200 F Fields of Glory px : 150 F Grand Prix : 150 F. **Bertrand FIOCCA, 1, rue Robert Ayle, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.93.81.62**

Vds jx PC à très bas prix. **Michel CHEN, 12, place Dominos, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.76.14.31**

Vds jx PC, 5 p : Battle Isle, Simant, Voyageur du Temps, Populous 2, px : 225 F, Simearth, Monkey 2 : 275 F, Simlife px : 300 F. **Yvon HOCHART, 9 ter, rue Gambetta, 50130 Octeville. Tél. : 33.93.53.34**

Vds jx orig. PC : Epic 100 F. **Brice LATIL, Quartier les Barnouins, 13170 Les Pennes-Mirabeau. Tél. : 42.02.54.37**

Vds jx PC orig. pas chers (Prince 2, Dott, Flashback, Epic, WC 2) éch. jx PC 3"1/2. **Stephan BONNETIER, 8, rue de Fleur, 57740 Longeville-les-St-Avold. Tél. : 87.91.12.74**

Vds 20 jx PC 3 1/2 orig. (Lands of Lore, Syndicate) de 150 à 250 F. **Roman LISSOWSKI, 29 bis, rue de la Ville aux Roses, 44000 Nantes. Tél. : 40.59.66.66**

Vds PC 287-12 (Coprocesseur Math) 2 mo Ram DD 65 mo lect. 3"1/2 1.44 mo VGA 14" + 4 jx. **Antoine BANET-RIVET, 93, rue Lepic, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.55.77.13**

Vds PC 1512, 640 ko Ram, lect. 5"1/4 + DD + souris bon état px : 990 F. **Laurent DUVEAU, 8, av. des Platanes, 31700 Blagnac. Tél. : 61.71.47.55**

Vds jx PC à px sympa liste sur demande. **Marc MOLITERNO, 9, rue Thomas Edison, 82000 Montauban.**

Vds 386 SX 25, 1 mo, DD 40 mo, VGA, lect. Disq. 3"1/2 + Sound Blaster + nbx jx et utils (Dos 5, siège...). **François BRUNTZ, 04, rue Latéral, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.98.30.47**

Vds carte S. Blaster SG 500 F orig. PC Dot + manager + monopoly + Legacy Manse 2 WC + civilization + Daughter & ST. **Stephan BURNER, Chano, 2, 01900 Rignieux-le-Franc. Tél. : 74.61.34.35**

Vds IBM PS 2 Model 30, lect. 3"5 DD 20 Mo + moni. px : 1 700 F à déb. **Stéphane CHASAN, 7, rue des Acièries, rés. Parc d'Atys, appart. 128, bât. : D, 33600 Pessac. Tél. : 56.36.22.07**

AMIGA

Vds Amiga 2000 + écran 1083 + joy + souris + disquettes jx + boîtes px : 2 300 F à déb. **Marc REBOTTON, 14, allée du Muguet, 95180 Menucourt. Tél. : (16-1) 34.42.37.82**

Vds ach. éch. sur A500 et 1200. **Frédéric DELAFAYE, 37, rue Adonis Rousseau, 91490 Moigny-sur-Ecole. Tél. : (16-1) 64.98.40.98**

Vds jx sur Amiga à très bas px liste gratuite sur demande. **François BONAL, 13, rue Berlioz, 82300 Caussade.**

Vds éch. jx, utils démos bas px vds Kickstart 1.3, 2.04 px : 300 F vds 1 méga (Ext) pour A500 px : 200 F. **Pierre FERREIRA, 2, cité Pasteur, bât. : A, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.88.04.74**

Vds A2000 B + 2 lect. int. (not. + facturess) px : 2 000 F à déb. **Sébastien PEREIRA, 34, rue Saint-Maur, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.55.72.03**

Vds interface vidi Amiga coul. log. + câble tbe px : 1 500 F. **Jean-Luc BOUCLY, 2, rue de la Bergerie, 95650 Gerocourt. Tél. : (16-1) 34.42.16.57**

Vds A500 1 mo + moni. coul. + lect. ext + nbx jx et utils px : 2 700 F. **Jean-Christophe FONTAINE, 12, rue Henri Labasque, 77400 Lagny. Tél. : (16-1) 60.07.11.68**

Vds A500 + 10 jx + joy + impri. Canon + bte rang. + souris + utils + livre + Trackball, px : 3 500 F. **Frédéric BOTTIER, 42, rue Menimontant, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.50.50 (ap. 20 h)**

Vds A500 + ext. 512 ko + mon. coul. 1084 + 100 disks + PC transformer + 30 cons. kit + jx orig. px : 4 000 F à déb. **Denis FERRET, 19, av. Edouard Branly, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.31.78**

Vds A500 1 mo + 30 jx px : 1 800 F rég. Paris. **Michel. Tél. : (16-1) 46.57.93.43**

Vds A600 1 mo + joy + souris + nbx jx et utils + compilation px : 1 500 F vds jx 520 STE à bas px. **Olivier ELDAK, 11, chemin des Charbonniers, 78660 Ablis. Tél. : (16-1) 30.59.19.61**

Vds A500 + ext. 1 mo + souris + 200 disks + lect. ext. + jx + boîtes + câble péritel px : 2 000 F. **Jérôme Nicolas JAMAULT, 24, allée de la Main Ferme, 93320 Les Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.47.46.80**

Vds A500 (1 mo) + lect. ext. MK3 Xpower, livres et logs px : 3 000 F. **Thierry MACAIGNE, 3, allée Jules Vedrines, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.30.65.93**

Vds A500 + ext. 512 + moni. 1085 S + souris + 2 joys + utils + nbx jx tbe px : 3 500 F. **Eric ANDREONI, 19/21, chemin de l'Ariel, 78430 Louveciennes. Tél. : (16-1) 39.69.55.23**

Vds jx Amiga et PC à très bas px. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chevrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01**

Vds A200 + moni. 1083 S + 430 disks + impri. + 2 drives int. + nbx jx et utils orig. px : 3 500 F. **Christian CLAIN, 16, rue des Chênes, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.96.18**

Vds Amiga 2000 B + DD 20 mo + carte XT px : 2 900 F avec moni. 1084 px : 3 900 F. **Dominique GUILLOT, 161, rue du 4 Août, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.85.38.47**

Vds jx PC et Amiga. **Frédéric PIRON, 189, bd Petite Vitesse, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.26.85**

Vds jx utils éducs & DP Amiga à prix hyper cool. **Emmanuel PREIN, 4, rue de Verdun, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.95.69**

Vds A2000 (2 lect.) + M 1084 Stér. coul. + DD 52 mo + 9 mo Ram + impri. + gén. vidéo + nbx jx tbe px : 9 000 F à déb. **Patrick TAMALET, 17, rue Victor Bach, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 41.75.75.71**

Vds ext. mém. Baseboard 4 méga pour A500 : 1 000 F + docs. **Maurice FAIVRE, 6, rue de Lamartine, 40220 Tarnos. Tél. : 59.64.11.76**

Vds A500 + ext. 512 ko + joys + nbx jx + souris + logitech. px : 1 500 F. **Yann PAUTRE, 132, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.54.43.75**

Vds A500 + 1 mo + 2 joys + souris + lect. ext. + très nbx jx (Soccer Kid Genesia) etc. px : 2 000 F. **Noe BARELLI, 2, place des Tilleuls, 38000 Grenoble. Tél. : 76.44.42.47**

Vds gods orig. peu servi, pour A500 et 600 px : 100 F. **Sylvain GENOT, 383, rue Janvier Pasero « A », 06210 Mandelieu. Tél. : 92.97.63.67**

Vds A500 15 mo + souris + joys + mags + très nbx jx : Syndicate, Kyrandia, Flashback etc... px : 2 500 F. **Erwan JEZEQUEL, 12, rue Berthe Morisot, 78440 Gargenville. Tél. : (16-1) 30.93.71.26**

Vds A500 + ext. + moni. coul. + joys + souris + 100 jx + boîtes + livres prog. tbe px : 2 000 F. **Vincent SABARD, 2, allées Voltaire, 51000 Chalons-sur-Marne. Tél. : 26.21.65.31**

Vds A600 + DD 20 mo + mon. 1083 S + lect. ext. + joys + souris 2 750 F + jx vds GB + 15 jx px : 1 000 F. **Maxime PUECH, 222, rue de Crequi, 69003 Lyon. Tél. : 78.60.75.05**

Vds A500 plus + souris + moni. + joys + meuble + nbx jx px : 3 000 F. **Alain GRANGR, 65, rue Edgar Quinet, 93350 Le Bourget. Tél. : (16-1) 48.35.18.49**

Vds A500 plus, 1 mo + souris + WB 2 + manuels utils + tilts 84 à 118, 110 disks + écran 1084 peu servi px : 3 000 F. **Louis BUSO, 46 bis, rue Pierre Semard, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.54.12 (ap. 19 h ou W.E.)**

Vds A500 + ext. mem. + man. tbe px : 1 000 F. **François THEODORE, 30, rue de la Mare, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.83.37**

Vds éch. jx sur A1200/A500 petit px liste sur demande. **Nicolas. Dépt 60 Oise. Tél. : 44.69.01.46**

Vds A500 + ext. mem. 512 + Action Replay MKIII + moni. coul. 1084 S + nbx jx + livres + utils + joys + souris px : 3 600 F. **Emmanuel GONZALEZ, 7, rue Thiers, 38800 Pont-de-Claix. Tél. : 76.98.52.58**

Vds jx Amiga Ishar II, W. Commander, Robocop, Kings of Adventure, 100 F pce adapt. 23/15 100 F tbe. **Stéphane BOUSSIER, 23, rue de Majunga, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.98.30.44**

Vds DD 50 mo externe pour A500/2000 px : 1 500 F Adspeed 14 MHZ px : 400 F Action Replay 3 px : 400 F. **Gérard BOULAY, Les Grands Genêts, 45200 Paucourt. Tél. : 38.93.17.51**

Vds A1200 ss gar. + moni. 1084 + lect. ext. + digit. Amas + 600 disks + couvs ASM px : 4 000 F à déb. **Sébastien JOUANNE, 67, av. de la Convention, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.13.69.37**

Vds A500 plus + moni. coul. + 2 HP + 2 joys + 100 jx + boitiers px : 1 900 F. **Franck RICCI, 16, rue sur l'Eau, 55100 Verdun. Tél. : 29.84.37.37 (ap. 19 h à 22 h)**

Vds A500 2 mo + DD 20 mo + souris + jx orig. px : 4 000 F. **Rémy LEGENDRE, 4, rue des Coudriers, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.98.07.58 (ap. 20 h)**

Vds A500 ext. Ram 1 mo + joys + souris + nbx log. et jx px : 1 900 F à déb. **Gwenaelle NICOLO, 1, chemin de la Godille, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. : 78.80.07.29**

Vds A2000 + moni. coul. + joys + jx + souris 3 700 F vds CPC 6128 + jx + joy px : 1 500 F. **Otis MARCIN, 6, allée des Courlis, 95800 Cergy-st-Christophe. Tél. : (16-1) 30.38.45.13**

Vds jx utils pour Amiga bas px. **Olivier DEJAEGERE, 24, rue Henri Ghesquières, 59155 Fâches-Thumesnil. Tél. : 20.52.96.91 (ap. 18 h à 20 h 30)**

Vds jx à bas prix sur A500 plus. **Eric HITTRA, 47, rue du fbg National, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.32.99.64**

Vds A500 + ext + lect ext. + 150 jx px : 1 700 F. **Stéphane PILOT, 74, rue d'Angoulême, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-1) 64.96.44.18**

Vds ou éch. sur A1200 à très bas prix, jx, utils, DP, démos, modules music etc... **Fabrice DUPENLOUP, 47, rue du Marès, 47300 Villeneuve-sur-Lot.**

Vds A500 + moni. 1084 S + ext. mem. + joy + souris + nbx jx + tapis + câble pér. px : 2 500 F. **Djemel CHITIOUNE, 13, allée Duguay Trouin, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.66.87.91**

Vds A500 1 mo + 50 jx px : 1 800 F. **Patrick DUMONT, 35, rue du Neyrard, 69110 Ste-Foy-les-Lyon. Tél. : 78.59.24.03**

Vds Amiga vds ou éch. jx utils etc. cher. contact sur le 92/94 vds 1200 1 000 F. **Jean PHILIPPE, 4, rue de Fleurs, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : (16-1) 45.60.40.19**

Vds A500 + moni. 1084 S + ext. 512 ko avec horl. + souris + 2 joys + impri. + nbx jx px : 4 000 F. **Damien PICAVET, 26 bis, rue de Bonaves, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 20.72.26.80**

Vds A500 + ext. 1 mo + moni. coul. + 200 disks px à déb. **Eric LAPOUYADE, 24, rue du Cotentin, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.21.54.40**

Vds Amiga-CDTV + lec. ext. 3.5 + Trackball + télécommande + joys + 9 CD + 150 D7 px : 3 000 F. **Christophe MARANGON, 3, rue de la Source, 78960 Voisins-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.23.19**

Vds jx A500 liste sur demande. **John PYTKIEWICZ, Station Total, rue Jean Burger, 57070 St-Julien-les-Metz.**

Vds jx A500 à bas px demander liste. **Anthony NATUZZI, 131, av. de la Motte Servolex, 73000 Chambéry. Tél. : 79.62.22.51**

Vds A1200 ss gar. 2 000 F, 1085 S : 1 000 F nbx jx. **Thierry RICHARD, 25, rue Ernest Renan, 54320 Laxou. Tél. : 83.27.91.27**

Vds pour A500, 150 disks (jx, démo, utils) + tapis souris + joys (Quick Joy) px : 400 F val. : 800 F. **Anthony LANDREAU, 46, rue du Pré Maingot, 79200 Parthenay. Tél. : 49.64.48.92**

Vds A500 + ext 512 K + bte rangt + nbx jx (Nigel Mansel, Formul A One Ext) px : 2 000 F. **Jean-Luc BOURDEAU, La Buzinie, 16430 Champniers. Tél. : 45.68.40.08**

Vds jx A600 desert strike, Short. Best of the Best, Zool, Transartica, Gunship 2000, Billard américain... **Alexandre VALETTE, 27, rue Jules Renard, 71100 Châlon-sur-Saône.**

Vds A600 (1 mo) + moni. coul. 1083 S + souris + joy +livres + 250 disks (jx, utils, démos, DP4...) px : 2 200 F. **Christophe ARTUPHEL, Quartier Devant-Ville, 13390 Auriol. Tél. : 42.04.40.62**

Vds A500 plus 2 mo + jx + joy 1 500 F A500 1 mo + jx + joy 1 500 F A2000 + moni. 1084 3 000 F IPC 386 SX 20 px : 1 600 F. **Albertt LY, 19, rue du 14 Juillet, Ch. 219, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.03.84.10**

Vds A500 + ext. + joy + bte rangt + jx + utils px : 1 500 F ou éch. ctre matériel PC. **Laurent LANUSSE, 30, Les Hauts de Tresses, 33370 Tresses. Tél. : 57.34.12.18**

Vds A500 25 MHZ 68030 + 2 mo 32 bits + 2 mo 16 bits + 1 mo Chip + kick 1.3 + 2.0 px : 5 000 F à déb. **Michael NANDZIK, 203, av. 25e Rts, 69009 Lyon. Tél. : 78.47.17.88**

Vds A500 + ext. A501 + disks + souris + livre px : 2 000 F. **Lionel BLANC, 6, rue de Gazois, 62580 Neuville-St-Vaast. Tél. : 21.48.70.24 (ap. 19 h)**

Vds A500, comp. A500 1 mo Ram, Vidéo, moni. 1083 S coul. Drive Ext. 2 joys + 50 jx orig. tbe px : 4 000 F. **Frédéric LHOMME, 1, rue du Conventionnel Chiappe, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 44.24.50.87**

Vds ou éch. jx sur Amiga 600 px raisonnable. **Victor DA SILVA, 60, rue Jules Méline, 60200 Compiègne. Tél. : 44.23.13.31**

Vds 40 jx A500 350 F le lot + port compris. **Thierry LAPOULLE, 30, rte de Chateauneuf, le Vercors, n° 1, 26200 Montélimar. Tél. : 75.01.91.46**

Vds Amiga 1200 + moni. 085 S + accessoires + jx px : 3 000 F tbe ss gar. **Marc-Eric PAQUETTE, 26, rue de Plaisance, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.12.71**

Vds logs sur Amiga 1200/600/500. **Arnaud LEROY, 2, rue des Mathelins, 62840 Fleurbaix. Tél. : 21.27.62.14**

Vds orig. sur A500 : Dune 120 F, MM3 220 F, Goldenaxe 100 F, Compil NRJ 120 F, compil les As 70 F le tout 530 F. **Sylvie LAFORET, 21, av. de la Paix, 72230 Arnage. Tél. : 43.21.12.47**

Vds A1200 ss gar. tbe + joys + 1083 S + souris + 50 jx + 50 livres infor. + PC 880 B px : 3 500 F. **Jérôme GIANI, 39, rue de Kerjestin, 29000 Quimper. Tél. : 98.53.79.38**

Vds sur A600 et 500 px raisonnable + disquette Kickstar 1.3. **Victor DA SILVA, 60, rue Jules Meline, 60200 Compiègne. Tél. : 44.23.13.31**

Vds A500 1 mo + Dr. ext. + 2 joys + access. (Swich, Quadrup, Tapis...) + 300 disks (jx, utils, démos) + 3 btes rangt px : 2 000 F. **Gilles BUI, 19, rue Saint-Exupéry, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : (16-1) 43.09.82.96**

Vds A500 + 512 ko + DD 105 mo + impri. + joy + nbx log. px : 3 000 F. **Olivier, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 49.82.49.52**

Vds jx orig. sur Amiga : Body Blows, Robocop 3, Croisière pour 1 cadavre, les Justiciers 1 et 2 px : 80 F pce. **Matthieu FEREOLE, 195, montée Gauthier Villard, 39000 Lons-le-Saunier. Tél. : 84.24.39.36**

Vds A1200 ss gar. + DD 85 mo + ext. Blizzard 4 mo + lect. ext. + moni. 1084 + impri. coul. + 400 disks px : 6 000 F. **Christophe DUFOUR, 52, bd de Scarpone, 54000 Nancy. Tél. : 83.96.46.96**

Vds jx et utils Amiga 500/1200. **Franck HODAN, 9, rue de Montretout, 92210 St-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.22.80**

Vds A500 + ext. 1.5 mo + écran coul. + souris + joys + jx + boîte rangt px : 2 000 F. **Ludovic MANCHON, 3, rue du Puits Mi-Ville, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.82.75.80**

Vds jx A500 à bas px. Cher. lect. ext. 300 F max. et éditeur secteurs Fran. si possible. **Patrick HERTLING, 8, rue Youri Gagarine, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.43.11.37**

Vds A2000 B + 1084 S + joys + jx px : 3 000 F + GVP 30 mo px : 1 000 F cher. contacts PC-AM-SNES déb. + clubs bienvenus env. listes. **Florent LEFORT, 1, passage Britannicus, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.80.41.78**

Vds Amiga 600, moni. + 2 man. + souris + 7 D7 jx (l'Arme Fatal etc.) px : 3 200 F. **Régine DEMANGEOT, 4, rue des Marnaudes, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1) 49.35.07.24**

Vds A2000 + moni. 1083 + DD 40 mo + 68030 25 MHZ + Coprocesseur 25 MHZ + 8 mo de Ram + carte 16.2 + AD Pro. px : 12 000 F. **Thierry BOURGUIGNON, 2, passage Ponsard, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 43.70.90.36**

Vds A500 + ext mem. + moni. coul. + lect. ext. 3.5 + souris + log. + revues + nbx jx + btes px : 3 800 F. **Raphaël MARONAS, 9, Villa Deste, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.94.75**

Vds A500 + ext. 512 K + lect. ext. 3"1/2 + monit. coul. stéréo + joy +souris + 160 disks (utils + jx) tbe px : 2 000 F. **Laurent BONATTI, 11, parc du Château, 78430 Louveciennes. Tél. : (16-1) 39.69.88.11**

Vds 500 plus + souris + joy (tbe) px : 1 500 F vds orig. Amiga (Dune II Ishar 2...). **Christophe CHENE, 27, chemin Guillermin, 69500 Bron. Tél. : 78.26.93.28**

Vds Dune II sur A500 px : 160 F. **Philippe FOSSORIER, Liaudy, 74540 Hery-Alby. Tél. : 50.68.25.38 (ap. 18 h)**

Vds Amiga 600 complet, tbe ss gar. + 2 jx orig. px : 1 100 F. **Laurent DE SMET, 20, rue Etienne Marcel, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.40.25.72**

Vds A500 + 512 K + moni. coul. + 2 joys + tapis souris + nbx jx + bte de rangt px : 2 500 F. **Frédéric CASTALIAN, 77, allée des Clematites, 94510 La Queue-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.94.52.59**

Vds 100 à 200 F orig. Seal Team b. 17 Railroad Luxe Serpent Isle, Ultima 7 Alone, Tornado F 117 Syndicate... **Olivier SABATIER, 25, rue Elvire, 31400 Toulouse. Tél. : 61.74.34.95**

Vds A500 plus + Kickstart 2.0 + Rom 1.3 + ext. 1 mo + nbx jx et utils px : 2 800 F. **Patrick GRISON, 48, rue des Sorbiers, 91460 Marcoussis. Tél. : (16-1) 64.49.04.24**

PETITES ANNONCES

TILT MICROLOISIRS

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345.
Fax : 46 62 22 61.
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacer les 4 derniers chiffres du standard par le numéro du poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière (2184)
Rédacteur en chef adjoint
Guillaume Le Pennec (2194)
Secrétaire de rédaction
Annick Chollat (2189)
Première maquettiste
Christine Gourdal (2191)
Maquettiste
Olivier Mourgeon (2188)
Photographe
Eric Ramaroson (2211)
Secrétariat
Juliette van Paaschen, Yvonne Apanhurel (2196)

Ont collaboré à ce numéro
Noëlle Béronie, Pascal Blanché, Fangor l'Ent, Pascal Bracon, Vladimir Clausse, Laurent Decombe, Serge D. Grun, Elisabeth Estevens, Morgan Feroyd, Raphaëlle Gras, Julien Guerbé, Thierry Guilard, Jacques Harbonn, Julien Houiller, Jean-Loup Jovanovic, Juju, Piotr Korolev, Bernard Gortais, Stephen Pellet, Marc Lacombe, Olivier Martinerie, Dogue de Mauve, Marc Menier, Fabrice Mérillon, Brigitte Najac, Bruno Roitel, Spirit, Emmanuel Vigier.

Illustration de couverture :
Eric Bury

Rédacteurs-Réviseurs :
Nathalie Gillot, Lionel Barcilon.

MINITEL 3615 TILT et 3615 TCPLUS
Marie Poggi et François Julienne (2878).

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Nathalie Tessler (2204)

Chefs de publicité
Claudine Lefebvre (2202)
Stéphanie Bonnard (2201)

Assistante de publicité
Cécile-Marie Réyé (2856)

Vente (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse. Alain Stefanesco, Directeur Général, 9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.
Tél. : (1) 46 38 13 90.

Abonnements
Tél. : (1) 64 38 01 25.
France : 1 an (12 numéros dont 11 avec une disquette) : 315 F (TVA incluse).
2 ans (24 numéros dont 22 avec une disquette) : 562 F
Étranger (train, bateau) : 1 an (12 numéros dont 11 avec une disquette) : 428 F.
2 ans (24 numéros dont 22 avec une disquette) : 788 F
(tarifs avion : nous consulter).
Adressez votre règlement à l'ordre de TILT à TILT, B.P. 53, 77932 Perthes cedex
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros dont 11 avec une disquette) : 2 600 FB.
2 ans (24 numéros dont 22 avec une disquette) : 4775 FB
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Promotion
Frédérique Gasbarian (2161)

Directeur Administratif et Financier
Marie-Paule Weiss (2283)

Fabrication
Marc Rigon (2375)
Huguette Grimonprez (2418)

Éditeur
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par **TILT DSNC** au capital de 4 399 500 F.
Principal associé : EM-IMAGES S.A.
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de publication :
Francis Morel

Directeur délégué :
Patrick Cau

Dépôt légal : 4e trimestre 1993
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

Vds A500 1 mo + moni. coul. + impri. Panasonic + 80 disks + GP Microprose + Railroad Tycoon + 2 joys... px : 3 500 F. **Frédéric MONOT, 3, chemin des Bruils, 77515 Saint-Augustin. Tél. : (16-1) 64.03.40.99**

Vds A500 1 mo + écran coul. 184 stéréo + nbx disks + 2 joys + souris tbe px : 3 500 F. **Alexandre SCHULL, 19, rue Saint Just, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 47.26.03.18**

Vds A1200 ss gar. + HD 80 mo + nbx jx orig. + doc tbe px : 4 000 F moni. px : 1 200 F. **Yvan PANSIER, CAmp de la Lande Douée, 35140 Saint-Aubin-du-Cornier. Tél. : 99.39.21.83**

Vds A500 1 mo coul. + drive ext. + impri. + man. + jx + 150 disks + cadeau tbe px : 3 000 F. **Frédéric LANCLAS, 16, rue François Mansard, 92350 Plessis-Robinson. Tél. : (16-1) 46.30.02.56**

Vds A500 1 mo + 500 D7 + 2 joys + 5 btes tbe px : 2 000 F. **Franck ERDUS, 89, rte de Coin, 92500 Rueil. Tél. : (16-1) 39.52.11.29**

Vds A2000 + DD 100 M + 5 M de Ram + 2 lect. 3,5 + 1084 S + digit. + impri. + 500 disks + docs + Dos 2.0 px : 6 000 F. **Frédéric COTTENS, 220, rue de Belloy, 60490 Ressons-sur-Matz. Tél. : 44.42.61.33**

Vds jx Amiga orig. 50 F. **Eric VERON, Chez Mr NEYRET, 2, impasse des Epinguy, 74100 Vetraz-Monthoux. Tél. : 50.87.23.51**

Vds nbx jx orig. sur Amiga 50 F pce 13 pour 500 F. **Michel GOMET, 5, rue du Champ de Mars, 42700 Firminy. Tél. : 77.56.82.99**

Vds Amiga 600 + DD + ext 1 méga + jx px : 2 500 F. **Guilhem FERRIER, 2 bis, rue Lachevardière, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.61.57**

Vds A500 + moni. coul. stéréo + souris + joys + nbx jx + manuels px : 2 500 F. **Michaël HEBERT, 40, allée Chantecler, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.91.68.09**

Vds Amiga 600 + câbles + souris + docs + nbx logs px : 1 900 F. **Christophe GORRIEZ, 18, rue de la Prevote, 59870 Perenchies. Tél. : 20.08.73.59 (ap. 18 h)**

Vds Amiga 500/1200 1 disk + env. timbrée pour liste. **David VIDAL, 404, chemin du Coteau des Cazes, 12400 St-Affrique.**

Vds A500 (1 még.) + 200 jx + West Phaser + pédalier + man. px : 1 900 F. **Frédéric MOUREAUX, 79, rue des Acquevilles, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 42.04.55.57**

Vds A500 + 512 ko + moni. coul. + 230 disks (jx, utils...) + 2 joys + impri. MT 81 px : 600 F. **Florent GAMBRELLE, 40, rue du Pavé de Grignon, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.90.57.59**

Vds A500 1 mo + moni. coul. + jx + T de T Kindworks px : 2 200 F. **Mathieu PEROTIN, 102, rue de Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.06.90.50**

Vds A500 1 mo + moni. coul. + 3 joys + souris + nbx jx px : 2 800 F. **Arnaud LARRE, 33160 St-Médard en Jalles. Tél. : 56.34.42.91**

Vds A500, 1084 S, 1 méga, lect. ext, 3 joys btes bureau utils 300 jx souris tbe px : 4 000 F. **Cyrille. Tél. : 35.69.83.92**

Vds A500 plus (1 mo) + souris + câble péritel + jx px : 1 500 F. **Frédéric MOUTIN, 35, rue Jules Guesde, 69310 Pierre-Benite. Tél. : 78.50.33.22**

Vds A500 + 1 mo + 2 joys + Drive + 2 souris + tapis + péritel + nbx jx + bte rangt px : 1 100 F. **Denis KAN, 20, rue St-Maximin, 69003 Lyon. Tél. : 72.36.89.09**

Vds jx A1200 A500 A600 (Over DRive, Syndicate, One Step Beyond, Soccer Kid, Flashback...) env. disk. **Yann LEROUX, 8, rue Kermenou, 29600 Plourin-les-MOrlaix.**

Vds jx Amiga à bas px vds ou éch. jx Snin, Snes, Sfc liste sur demande. **Thierry GUIBERT, rés. Santillane, bât. : 1, appt. : 3, 33400 Talence. Tél. : 56.04.46.08**

Vds Amiga 2000 Rom 1-3/2.0 + 1084 + DD 120 mo + ext. mem. 4 mo + 2 lect. + Final Copy 2 + pages Setter 3 + Dompub + jx px : 3 990 F. **Pascal PROST, 13, rue de la Suize, 52000 Chaumont. Tél. : 25.03.40.05**

Vds Amiga 1200 ss gar. HD 120 + 2 méga + 50 méga de progr. + 250 disks + livres px : 4 990 F vds 500 px : 1 000 F. **Fabien ZAMAN, rue Paul Lauters, 15, 1050 Bruxelles. Tél. : 02.649.23.42**

Vds A500 (VII.3) + ext. 1 még. + nbx jx + joys + utils + câble péri. + souris px : 2 100 F éch. jx A500. **Philippe MONTALTI, Le Secadou, rte de Marseille, 13600 La Ciotat. Tél. : 42.83.41.10**

Vds Amiga 1 méga + digital sound Studio + Citizen 124 D px : 2 000 F. **Gustan MICHAUX-VIGNES, 7, rue Benjamin Raspail, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 40.92.18.08**

Vds A500 plus + change Kickstart + Drive Ext. + péritel + joys px : 1 800 F. **Alistair RAE, 5, av. du Buisson, 94100 Saint-Laur. Tél. : (16-1) 48.83.61.46**

Vds nbx jx pour A500/600 prix incroyable. **Christian DUFLOT, 25, rue des Poulains, 62151 Burbure. Tél. : 21.54.46.18**

Vds A500 1 mo + moni. coul. + lect. ext. + joys + souris + nbx log. + docs. px : 3 400 F. **Christophe MILLET, 4, rue des Chaperottes, 90300 Lachapelle-sur-Chaux. Tél. : 84.29.22.79**

Vds A500 + moni. coul. + souris + nbx jx px : 2 500 F. **Jean-Pierre TRAN, Traverse des Ecoles, 13640 La Roque d'Antheron. Tél. : 42.50.42.23**

Vds nbx jx et utils sur A500 A600 A1200 à bas px. **Philippe SCHVLLIGEN, 18, rue Pierre Martel, 59800 Lille. Tél. : 20.92.70.45**

Vds Amiga + ext 512 K + nbx jx + Trackball + joy MD + Amos px : 2 000 F. **Arnaud RODDIER, 10, allée de Fontainebleau, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.40.11.53**

Vds jx Amiga px int. **Jean Philippe CATEL, 56, rue de la Mitterie, 59160 Lomme. Tél. : 20.22.11.93 (ap. 19 h)**

Vds ach. éch. jx sur Amiga. **Nicolas DUPONT, 64, rue Crillon, 69006 Lyon. Tél. : 78.93.16.91**

Vds A500 + 1 mo + joys + nbx jx px : 2 500 F. **Frédéric DURAND,41, allée des Meuniers, 45570 Dapière-en-Burly. Tél. : 38.35.01.78**

Vds A500 + ext 520 + prise péritel + disks + joys + revues + moni. coul. Philips CM 8801 px : 2 500 F. **Eric LEBEL, 3, av. Maurice Berteaux, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.65.47.66**

Vds digitaliseur Amiga 12 1 100 F, SFC + SF2 + Mario 4 + Contra 3 + Z3 + Turtle 4 + Spider man Xmen px : 2 000 F. **Régis WAJYLEC. Tél. : (16-1) 60.46.28.06**

Vds A500 1 mo + écran + 2 joys + jx px : 2 500 F. **Hervé GUIHOT, 33, rte des Ecoles, 88100 Saint-Dié des Vosges. Tél. : 29.56.60.65**

Vds A500 1.3 + 1 mo + PC & OB (Drive Ext + souris + tapis + jx + 100 disks) tbe px : 2 000 F. **Sébastien MOUKEN, Quartier Petit Saint-Jean, 83170 Brignoles. Tél. : 94.59.00.96**

Vds A500 + moni. coul. + joys + souris + nbx jx + 60 disks + ext. mémo + câble péritel tbe px : 2 250 F. **Matthieu DESBOIS, 14, bd du Midi, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.24.77.76**

Vds pour A500 jx, Caeser 250 F + Cohort 2 200 F (+ port). **Sacha KOHLER, 110, rue Pasteur, 33200 Bordeaux.**

Vds A500 + ext 1 mo + jx + utils + souris + joys px : 2 000 F. **Nicolas DELELIS, 53, rue des Piliers, 94210 La Varenne-St-Hilaire. Tél. : (16-1) 48.85.14.76**

Vds A500 + ext 512 ko + moni. HR + joys + nbx jx + doc Amiga et boîte px : 2 500 F. **Frédéric SAURIAT, Saint Nazaire sur Charente, 17780 Soubise. Tél. : 46.84.84.89**

Vds AMIGA 600 tbe + jx px : 1 000 F. **Tchieng Ping HONG, 33, rue Jean Moulin, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.20.64.24**

Vds A500 + ext 1 mo + moni. + tuner TV + antenne + nbx disks + joys px : 2 500 F. **Gilles BOUVIER, 5, passage Chemin Vert, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.07.22.50**

Vds A500 + ext 520 ko + MK3 + péritel + scanner 16 tons + jx + 2e lect. px : 1 800 F. **Benoist PINCON, 20 bis, rue de Coubert, 77111 Soignolles-en-Brie. Tél. : (16-1) 64.06.76.09**

Vds A1200 + joys + souris + nbx joys (Dune 1, 2, Walker etc.) + utiols + tapis + boîtes px : 2 000 F. **William GOSSENT, 49, rue Charles Michel, 27340 Pont-de-l'Arche. Tél. : 35.23.23.76**

Vds A1200 + 1084 S + drive ext. + impri. + joys + mouse + 300 disks + divers px : 3 500 F. **Stéphane BENARD, 8, impasse des Fauvettes, 61000 Alençon/ Tél. : 33.26.03.32**

Vds Amiga 2000 + 3 méga px : 1 600 F carte Flicker fixer A2320 Commodore 1 600 F Lynx + transfo px : 600 F. **Claude DELUCA, 4, villa de l'Ermitage, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.58.76.66**

Vds jx sur Amiga à très bas prix. **Michel CHEN, 12, place de Dominos, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.76.14.31**

Vds jx sur Amiga 500/1200 à bas prix, liste gratuite. **David ROSELL, 31, chemin Vieux, 82350 Albias.**

Vds A500 + 50 jx + 4 joys + souris tbe px : 1 700 F. **Frédéric FARGES, 58, rue de la Convention, 93230 Romainville. Tél. : (16-1) 48.44.76.68**

Vds jx sur Amiga et PC-Rech. lect. A500 ext. 5"1/4. **J-N CAEYMAN, 21, av. du Mont d'Est, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.74.12**

Vds A500 + ext. 512 K + lect. ext. + nbx jx + utils + joys + manuels + boîtier px : 1 800 F. **Christophe DESCOURS, 6, allée Clément Ader, 92290 Chatenay-Malabry. Tél. : (16-1) 46.31.22.45**

Vds Amiga 2000 + moni. coul. DD 52 mo + carte PC AT + impri. Mat. Coul. + souris + joys + livres px : 7 500 F. **Christophe BONHOMME, 37, la Clairière, 78830 Bullion. Tél. : (16-1) 30.41.36.81**

Vds Amiga CDTV + lect. D7 3"5 + 9 CD + 150 D7 + joys + télécommande px : 2 500 F. **Christophe MARANGON, 3, rue de la Source, 78960 Voisins-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.23.19**

Vds jx et utils sur Amiga 500 ou 1200 (rapide et pas cher). **Didier BONNET, 24, rue Jean Jaurès, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 34.51.79.63**

Vds A500 + 1 mo + DD A590 20 mo + lect. A 1011 ext. + câble péritel + joys + souris px : 3 200 F. **Pascal BANDNER, 12, rue Jean Nicolas Collignon, 57070 Metz-Queuleu. Tél. : 87.63.09.94**

ST

Vds 520 STE + moni. coul. + joy + souris + 2000 DK (BAT, Another World, Elvira...) px : 2 000 F. **Alexandre RONDENAY, 90, rue Général Buat, 44000 Nantes. Tél. : 40.29.15.22**

Vds 520 STF (tbe) + 2 joys + nbx jx orig. 950 F port à domicile possible. **Samuel MENNECIER, 66, av. St-Exupéry, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 46.60.13.19**

Vds 9 jx pour 520 ST (Mindwinter 1 et 2, F29, Kick off 2, Stunt Car...) 80 F pce ou 600 F le tout. **Ludovic CHOPIN, 31, rue Valère Derkenne, 59570 La Longueville. Tél. : 27.66.01.25**

Vds AT 520 STE (1 mo) + 2 joys + souris + utils. + jx + livre px : 3 800 F à déb. (Val. : 7 500 F). **Xavier CUISSET, 111, rue de Reuilly, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 40.01.06.35**

Vds Atari 1040 STF + moni. coul. + nbx + Drive 5" + Switch + livres + nbx prog. **Thierry DUMONT, 35, av. de Lacanau, 13700 Malignane. Tél. : 42.88.19.13 (ap. 16 h)**

Vds orig. pour ST-STE : Street Fighter 2 : 150 F, Robocop 3 : 120 F, Cougar-Force px : 100 F GFA Basic 3, 5E px : 400 F. **Philippe LEVANT, 17, rue Vassil Borik, 62640 Montigny-en-Gohelle. Tél. : 21.20.34.54**

Vds jx sur ST à très bas px Fishar 2, Chaos engine, Vroom multi...). **Frédéric COOPMAN, 7, rue des Mésanges, 59229 Téteghem.**

Vds 1040 STF + moni. SC 1425 + joys + souris + 30 jx origx (DM + Popul + Falcon + Indy...) px : 4 500 F. **Laurence GILBERT, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.77.53.60**

Vds 520 STF + moni. coul. + 2 joys + livres nbx logs + cordons + rallonge souris px : 2 000 F. **Laurent WELTER, Les Tonnelles, 38420 Le Versoud. Tél. : 76.77.43.63**

Vds 520 STF + moni. SC 1425 + joys + souris + jx 1 500 F. Vds Amiga + câbles + souris + jx px : 2 000 F. **Mickaël MAGNIER, 4, rue de Bordeaux, 91490 Moigny-sur-Ecole. Tél. : (16-1) 64.98.44.56**

Vds 520 STF + 1 mo + moni. coul. + nbx jx + impri. Star LC 10 coul. px : 3 700 F. **Yann PETON, 53, rue de l'Avre, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.40.32**

Vds Atari VCS 2600 + 1 joy + 14 jx px : 400 F tbe. éch. ctre GB ou GG. **Hervé FEHLMANN, 14 A, rue Binni, 67600 Baldenheim. Tél. : 88.85.35.97**

Vds pour ST/STE jx, démos et utils px très raisonnables. **Sébastien DUCLEROIR, 419, rue des Ecoles, 78955 Carrières-sous-Poissy.**

Vds 520 STF + moni. coul. + impri. + joys + 3 boîtiers + 340 disks & orig. (val. : 8 500 F) px : 3 000 F. **Fabien GUIBERT, 18, rue Beaurepaire, 49670 Valanjou. Tél. : 41.45.46.71 (W.E.)**

Vds Atari 1040 STE + moni. coul. stéréo + 200 disk + 3 joys + 2 souris + impri. + 20 mags px : 3 500 F. **Vincent MONTEGNIES, I.S.E.S. d'Agentz, 2, rue de Fay, 60600 Clermont. Tél. : 44.78.04.23**

Vds 1040 STF + écran mono SM 124 + lect. ext. + access. + 150 disks utils jx px : 2 000 F. **Bruno PETIT, 36, rue des Molerettes, 27950 La Chapelle Reanville. Tél. : 32.52.65.96**

Vds 1040 STE + lect. ext. 3,5" + digitaliseur audio + utils (DCK, Basic) + manuels + câbles + cadeau px : 2 300 F. **Thibaut ALLENDER, 18, rue Honoré de Balzac, 59960 Neuville-en-Ferrain. Tél. : 20.94.68.29**

Vds STE 1 mo + moni. coul. + nbx jx + souris + 2 joys tbe px : 1 500 F. **Hervé LEMAITRE, 18, chemin de la Fontaine, 77250 Veneux-les-Sablons. Tél. : (16-1) 60.70.36.84**

Vds 520 STF + souris + joys + 15 origx. Px 1 500 F. **Nicolas DELELIS, 53, rue des Piliers, 94210 La Varenne-St-Hilaire. Tél. : (16-1) 48.85.14.76**

Vds ext. 4 mo pour 520 STF + Blitz Turbo pour lect. ext jamais servis, px raisonnable. **Vincent RIEDINGER, n° 76, grand Rue Henridorff, 57820 Henridorff. Tél. : 87.25.38.45**

Vds 40 origx sur ST de 50 à 125 F tbe MD + Arc. Pow Stick + 35 jx px à déb. 4 jx GG 300 F. **Michel DESCHAMPS, 39, rue Courbet, 24000 Perigueux. Tél. : 53.09.81.59**

Vds 1040 STE + utils + livres GFA-Atari-Assembleur + joys + souris tbe 1 200 F à déb. **Laurent MIARD, Ch. G010, 2, av. Sully Prudhomme, 92295 Chatenay-Malabry Cedex. Tél. : (16-1) 46.83.69.72**

Vds 1040 STE + mon. coul. + meuble + nbx dks + joys + souris + btes etc... 4 000 F à déb. **Nicolas LIMOUSIN, 151, rue Henri Marousez, 62800 Liévin. Tél. : 21.44.45.42 (ap. 18 h)**

Vds STE 1 mo + moni. coul. + 2 joys + souris optique ss gar. + 140 jx (Vroom, Anotherworld... tbe px : 3 500 F). **Stéphane BRIAT, 56, av. des Frères Lumières, 69008 Lyon. Tél. : 78.00.48.20**

Vds 520 STE 1 mo + moni. coul. + souris optique + 15 origx + nbx jx + joy px : 2 400 F. **Xavier POLGUER, 10, bd Delaup, 06400 Cannes. Tél. : 93.99.00.26**

Vds pour ST jx bas px. **Stéphane LIBERT, La Gare, 33990 Naujac-sur-Mer.**

Vds Méga ST 1 + moni. coul. et mono + lect. ext. 3 1/2 + collect. Atari Mag. et ST Mag. + nbx prog. + livres px : 3 500 F. **Alain LOZANO, rés. des 4 Tours, E12, place du Berry, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.68.20.61**

Vds 520 STE + souris + joys + 100 jx tbe px : 1 400 F à déb. **Régis BELLEGARDE, 27, av. Salvador Allendé, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.30.92.20**

Vds 1040 STE tbe 100 jx + Free-Boot + Link câble + joys + souris + doubleur + manuels Basic px : 1 500 F à déb. **Gilles BONNAL, 6, av. Blanqui, 34600 Bedarieux. Tél. : 67.95.04.20**

Vds jx sur ST + ETT 1 méga + boîte rangt bas prix. **Teddy ROPPOT. Tél. : 82.33.22.97**

Vds 520 STE (1 mo) + moni. coul. SC 1435 + souris + joys + nbx jx + utils + livres. Px : 2 700 F. **Nicolas SOURY, Le Brandeau, Bourg-Charente, 16200 Jarnac. Tél. : 45.81.31.00**

Vds impri. laser Atari SLM 804 tbe px : 4 000 F à déb. **René-Pierre GUGLIOTTA, 7, rue Notre Dame de Lorette, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 40.16.90.12**

Vds 520 STE + moni. coul. + souris + joys + nbx jx et livres px : 2 500 F + impri. Peacock px : 600 F. **Paule PORTIER, 21, rue du Patis, 28240 Fontaine-Simon. Tél. : 37.81.87.49**

Vds 1040 STE + écran coul. jx 19 + D7 vierges + Starter Pak + souris + man. px : 6 000 F. **Nathalie GRATPANCHE, 12, rue de la Mairie, Vieux Pays, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 49.63.71.32**

Vds Méga ST1 : 2 000 F, DD 30 M : 2 000 F, moni. coul. px : 1 000 F, mono. 800 F, Drive ext. 720 K 500 F, le tout : 5 500 F. **Philippe. Tél. : (16-1) 47.90.95.19**

Vds 520 STE + moni. coul. SC 1425 + nbx jx (Another World, Vroom, Sensible Soccer), + joy + souris px : 1 800 F. **Claude LECOCQ, 63630 Faxetronaye. Tél. : 73.72.03.84**

Vds ST Méga 1 + câbles + 50 disks px : 2 500 F. **Roger DELABRIERE, 16, rond Point Blaise, 77126 Chatenay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 64.31.38.52**

Vds 520 STE à 2 mo + souris + livres + jx et logs px : 1 300 F. **Philippe HUMBERT, 80, rue Callelongue, Parc St-Anne, Bât. : 8, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.80.47**

Vds 520 STF + souris + joys + impri. coul. LC 10 + livres + logs px : 2 500 F px à déb. **Didier LAGREVE, 2, rue Marc Sangnier, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 46.61.97.75 (ap. 19 h)**

Vds 520 STF + 150 disks + lect. ext. + GB + jx origx PC : Return To Zork, Shadow of the Comet. **Laurent TISSANDIER, 35, rue dese Vergers, rés. Christelle, 63800 Cournon. Tél. : 73.84.23.36**

Vds logs origx pour Falcon 030 (Transartica etc...). **Stéphane LEMOINE, 18, rte de Cormeilles, 78500 Sartrouville.**

Vds 520 STE + jx + boîte + souris + tapis + souris + moni. coul. px : 2650 F. **Cédric CHARPENTIER, 9, rue Voltaire, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.79.01.91**

Vds 1040 STE + écran coul. + 50 jx + souris + man. tbe. px : 2 500 F. **Olivier CADART, 20, bld Carpeaux, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.33.46.26**

Vds 520 ST FM 2 lect. + moni. coul. + 150 jx & programmes tbe px : 2 000 F. **Christophe DUHAMEL, 78, les Estudiales, 2, av. du Bois, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 34.20.06.78**

Vds 1040 STE + moni. coul. + souris + joys + impri. + utils. **Mathieu LEMARECHAL, 5, rue Stanislas Bance, 95400 Arnouville-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.72.52**

Vds pour 1040/520 STE jx, Educ, utils à bas px. Liste sur demande. **Pierre SCHNCIDER, 1, impasse Jean Lecomte, appt. : n° 1, 60000 Beauvais.**

Vds Mégaste 2 meg. SM 124 pro 24 III Pao dessin 1 Stword + jx + joys nbx utils px : 4 000 F. **Pascal VALBERT, 15, allée des Liserons, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.20.09 (ap. 18 h)**

Vds STE ext. 2 mo + souris + jx (Another World-Shadowgate...) + câble px : 1 500 F tbe. **Michaël LORIN, 10, rue Benoni Eustache, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1) 48.55.02.23**

Vds nbx jx Atari + log. Word + Lynx + 2 jx. **Eric GATEL, 13, rue Joseph Pontallie, 35200 Rennes. Tél. : 99.50.03.03 (ap. 19 h)**

Brade STE 1 mo + 2e lect. 3.5 + 10 jx orig. + souris + joys tbe px : 1 000 F. **Christophe POUTEAU, 157, bd Jean Jaurès, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 47.12.94.56**

Vds 520 ST + 100 jx + joys + accessoires + revues etc : 1 000 F à déb. **Julien PHILIPPE, 16, impasse Mouillas, 13008 Marseille. Tél. : 91.73.60.25**

Vds 1040 STE tbe + souris + émulateur PC Ditto 2 + 40 jx : 1 500 F (Transarctica, Sensible, Lure, Ween). **Renaud ANGLARET, 18, rue Jean de Bernardy, 13001 Marseille. Tél. : 91.84.62.10**

Vds 520 STE 1 mo + nbx jx + utils + joys + pro 24 + CBL MNT + Swithc NB/Coul. px : 2 000 F. **Eric BOUYER, 9, av. Anatole France, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 42.70.18.55**

Vds jx orig. pour ST : Utopia (50 F), Lemmings 2 (100 F), Powermonger (50 F) Stos Créateur de jx 200 F etc... **Ananda NIBART, 2, rue de l'Arrivée, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.92.07**

Vds 520 STF/DF + moni. coul. + impri. + joys + nbx jx px : 2 500 F à déb. **Thibault LEMOINE, 129, rue de Sèvres, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.38.32 (ap. 19 h)**

Vds Atari et Amiga : vds éducs et utils et musicaux px bas. **André SEINGIER, 19 bis, rue du Balinghien, 59000 Lille. Tél. : 20.92.80.45**

Vds 1040 STF + souris + lect. 5"1/4 + jx px : 1 800 F imprimante DMP 2 000 : 500 F. **Emmanuel GORIN, 92 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.64.17.46**

Vds 520 STE + ext. 1 mo + moni. coul. + 2 joys + souris + bte de rangt + 100 jx tbe px : 2 500 F vds Lynx + 5 jx px : 1 200 F. **Giani LAURI, 34, rue des Huleux, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.29.55.97**

Vds 520 STE + écran coul. + 1 mo + souris + joy + 30 jx (Hook-Goldenaxe ext.) px : 2 500 F. **Sébastien TRAORE, 47, rue de Paris, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 42.35.96.38**

VDds 520 STE + moni. coul. 1425 + souris + joyst. + impri. Citizen 120 D + nbx logs + revues... px : 2 800 F. **François CASTELLANI, 52, allée H. Berlioz, 91310 Longpont-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.01.38.95**

Vds 520 STE 1 mo de Ram. tbe + jx origx px : 990 F. **Pascal NERET, 66, rue de la Dauphine, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-1) 64.96.17.12**

Vds 520 STF + souris + nbx jx tbe px : 1 200 F. **Josiane DELANGLE, 4, rue de la Joute aux Cerfs, 78610 Le Perray. Tél. : (16-1) 34.84.62.51**

Vds 1040 STF + lect. ext. + carte de copie express, livres et logs px : 2 500 F. **Thierry MACAIGNE, 3, allée Jules Vedrines, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.30.65.93**

Vds jx + doc. pour 520 ST. **Nicolas LEBOUCHER, 4, rue Corneille, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.89.75.46**

Vds 1040 ST + moni. coul. Atari (spécial) + 500 D7 (utils, Grafx, Mus., jx) + docs + 100 mag. + matériel... px : 5 500 F. **Tony CHARAVIGLIO, N° 370, av. J-P Coste, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.26.57.53**

Vds 1040 STF + 200 disks + souris + joys + boîte px : 1 800 F. **David BRY, Chemin du Bel Air, 94520 Perigny-sur-Yerres. Tél. : (16-1) 45.98.81.78**

Vds Deluxe Paint ST, 300 F (orig.) + 6 D7 Dom. Pub., 120 F + Vidi ST 500 F + Master Sound (orig. + doc. en Français) 200 F. **Tony MATTOZZI, 2, rue Barthou, 34690 Fabregues. Tél. : 67.85.29.74**

Vds 32 origx sur ST de 50 à 100 F Midwinter 1 & 2, F1 GP, Camelot, Armour Geddon... **Antoine DUBOIS, 3, rue Bausset, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.32.39.11**

Vds 520 STF + ext. 512 K + 3 jx + moni. coul. Philips CM 8521 + souris + joys + manuel + 1 comp. px : 2 000 F. **Nicolas MEALARES, 13, av. Guillaume Appolinaire, 91250 St-Germain-les-Corbeil. Tél. : (16-1) 60.75.48.92**

Vds ST, 1 mo de Ram + 200 jx (Robocop 3, Chaos Engine...) + écran SC 1425 px : 3 600 F tbe. **Boris MARINIER, 34, av. Antonin Gaillard, 63500 Issoire. Tél. : 73.89.24.40**

Vds 1040 STF + moni. coul. SC 1425 + souris + joys + nbx jx, utils, disks vierges px : 3 300 F. **Dominique BOURDIN, 77185 Lognes. Tél. : (16-1) 60.05.04.87**

Vds Atari 1040 STF, bon état, Freeboot, joy, souris, écran coul., nbx jx, utils docs. px : 2 500 F table : 400 F. **Matthieu VIAL, 10, rue Henri Becque, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.03.57**

Vds lot de 32 jx orig. pour ST + Trackball px : 900 F. **Philippe SIRVAUX, 9, rue Victor Hugo, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 34.10.89.47**

Vds ou éch. jx sur ST : Licence to kill, Barbarian 2, WWF, Terminator 2, Bobo, Running man, etc : 100 F pce. **Philippe KEISER, M.F. du Zellerhof, 67330 Dossenheim-sur-Zinsel. Tél. : 88.70.00.12**

Vds 1040 STF 1 mo, lect. révisé + souris + 60 jx (Vroom, Lure of Temptress, Bargon, Thunderhawr) px : 2 000 F. **Olivier CASTANS, 30, rue de la Mairie, 11700 Capendu. Tél. : 68.79.06.40**

CPC

Vds CPC 464 + 150 jx (D7) + 100 jx écran + accessoires val. : 14 000 F à déb. **Klaus WEBER, 1, rue Paul Claudel, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.29.85.14**

Cher. CPC 6128 moni. coul. + impri. DMP 2160 + nbx jx + manuel px : 2 300 F ou impri. seule px : 1 000 F. **Jean-Paul THION, Lieu dit « Vidalot », 31370 Poucharramet. Tél. : 61.91.07.03**

Cher. CPC 6128 coul. + jx + utils + joys + livres + revues + DK vierges px : 1 500 F (tbe) à déb. **Marc SKORUPINSKI, 5, rés. du Château, 95320 Saint-Leu-la-Forêt. Tél. : (16-1) 39.95.39.34**

Vds clavier CPC 6128 + nbx jx + manuel + joy px : 900 F à déb. **Sébastien HANEN, 25, rue du Berry, 94510 La Queue-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.76.96.58**

Vds CPC 6128 + moni. coul. + joy + 50 jx origx + nbx utils + revues, tbe px : 1 500 F à déb. **Lionel GENDRE, 75, rue du Javelot, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.17.31**

Vds CPC 464 + 1 jeu + pist. + joys tbe px : 1 600 F à déb.

PETITES ANNONCES

Cédric HENRY, 4, rue St-Antoine, 88160 Le Thillot. Tél. : 29.25.13.60 (ap. 19 h)

Vds jx sur CPC 464 et CPC 6128, liste sur demande. **Didier ARBELET, 85, rue de Bellevue, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.56.32 (ap. 19 h)**

Vds CPC 464 + moni. coul. + lect. disquettes + 150 jx + revues px : 1 000 F. **Jérôme FRITEAU, 69, impasse Olympe de Gouges, 38920 Crolles. Tél. : 76.08.11.69**

Vds CPC + NES + câble + Tunner TV + meubles + moni. coul. + 1 joy + jx NES et Amstrad + manuel + revues px : 2 000 F. **Nicolas WALLE, 69, av. du Calvaire, 62155 Merlimont-Plage. Tél. : 21.09.63.51**

Vds CPC 6128 + 20 disquettes + joys px : 1 500 F. **Stéphane TROUDE, 26, rue du 8 mai, 76770 Houppeville. Tél. : 35.59.71.82**

Vds 90 disquettes vierges pour CPC + câble pour FD1 à bas px, faire offre. **Nicolas TESSEREAU, Messais, 86330 Saint-Jean-de-Sauves.**

Vds CPC 6128 plus moni. coul. + 30 jx + 2 joys + kit téléchargement + utils + revues px : 1 500 F. **Christophe LEVALLOIS, 83, bd de l'Atlantique, 50130 Octeville. Tél. : 33.93.58.51**

DIVERS

Vds orig. Dune 2, Shortgrey, Adam'Family VF port compris px à déb. 50 à 100 F. **Olivier BERTRAND, 491, rue de Pont, 88200 Dommartin-les-Remiremont. Tél. : 29.62.29.55**

Vds cartes sound blaster neuves. **Eric WEYLAND, le Chau, 32600 Pujaudran. Tél. : 62.07.41.31**

Vds X-Wing + imperial Pursuit px : 400 F neufs. **Vincent GENEST. Tél. : 20.57.38.91**

Vds jx pr Casio FX-8800, 7800, 8500... : Tetris, Course auto, demandez liste + 2 progs gratuits. **Thierry LEBRUN, 24, rue Turenne, 38000 Grenoble. Tél. : 76.87.57.81**

Vds Simm 1 mo 70 mano 3 chips px : 200 F. **Mourad BOURAIS, 11, rue Henri Matisse, 21800 Quetigny. Tél. : 80.71.96.61**

Vds C64 + moni. mono Philips + nbx jx px : 200 F à déb. **Laurent SEGUY, 29, bd de la Chapelle, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 46.07.87.94 (ap. 20 h)**

Vds impri. Citizen (Swift24) 24 aig. câble et manuel fournis px : 990 F. **Edouard THARSIS, 13, rue du Pays de Galles, 44000 Nantes. Tél. : 51.82.31.08**

Vds nbx logs orig. à très bas px pour Thomson TD 2 mo. **Michel ETIENNE, 252, rue de la Liberté, 59600 Maubeuge.**

Vds DD 120 MB 950 F Ide 240 MB 1 850 F vds Cartes pour Amiga rech. clubs association sur micro et consoles. **Victor FANUS, BP 55, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.32.36.36**

Vds impri. MT 81 650 F Lynx, 2 Batman + Gauntlet tbe. Px : 700 F. **Franck VAN PAEMEL, 4, av. Jean Jaurès, 77250 Moret-sur-Loing. Tél. : (16-1) 60.70.50.88**

Vds logs Amiga et PC à très bas prix. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chevrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01**

Vds moni. coul. SC 1425 tbe px : 950 F vds Turbo GT + 7 jx tbe 1 400 F. **Anthony ROZIER, 24, petit chemin des Planches, 01600 Trevoux. Tél. : 74.00.27.27**

Vds jx à bas prix. **Cyril BENOIT, 95, rue Juiverie, 73000 Chambert. Tél. : 79.69.51.57**

Vds jx orig. : Lemmings 2, Prince 2 alone in the Dark, Flashback, Indy 4, Monkey 2 px : 200 F pce. **Didier LAVENANT, 63, square Général Paris de Bollardière, 35700 Rennes. Tél. : 99.36.60.13**

Vds jx orig. : Days Tentacle, Land of Lore, Space Quest 5, King Quest 6, Moktar, JF2, X-Wing... **Jean-Pierre MICHEL, 18, place Jean-Moulin, 38000 Grenoble. Tél. : 76.54.00.63**

Vds jx pour C64 ou éch. ctre cartouche MSX ou autre. **Christophe COUESNON, 17 ter, rue du Pont Colbert, bât. : C3, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.53.82.65**

Vds archimède 3000 Processeur Risc disquette 3 1/2 1 mo Ram, 1 mo Rom + softs + doc. developpeur tbe. **Hervé CAILLOUX, Domaine de la Couronne, chemin de Prapas, 30131 Pujaut. Tél. : 66.82.51.31**

Vds moni. 17" et 20" Trinitron neuf, ss gar. px : 8075 et 15729 H.T. **Pierre CHAPUS, 51, rue Boileau, 91560 Crosne. Tél. : (16-1) 69.83.31.46**

Vds nbx jx orig. 3,5 (Betraval H.T. Krondor, Legact, Dat of Tcl., F15 3 etc.). 100 à 200 F, liste sur demande. **Christophe CORNIL, « Les Bonnes », 45210 Rozok-le-Viel. Tél. : 38.90.92.16**

Vds Commodore 128D tbe px : 1 000 F, vds jx Commodore 50 F + port compris. **Freddy BRIFFAUT, 36, rue Nicar, 59520 Marquette-lez-Ville. Tél. : 20.40.64.84**

Vds nbx jx C64 (disks), liste ctre 2 tbres. **David LEUCHART, 20, rue du Clos du Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99**

Vds orig. sur MAC : Night and Magic 3 : 150 F, Legend of Kyrandia px : 200 F. **Pierre DERIBLE, 72, bd de la Villette, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 48.03.43.02**

Vds jx 1200, débutants seulement, vds jx super Nint. cher. contacts CD 32. **Philippe MOULY, rte de Felletin, 23100 La Courtine. Tél. : 55.66.75.91**

Vds impri. 24 aiguilles 800 F vds moni. 1063S px : 800 F. **David SAVITTERI, av. Marius Ruinat, 3, rés. du Soleil, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.86.11**

Vds ach. éch. : cartes Jamma (jx d'Arcade). **Daniel DEHERME, 23, rue de l'Union, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.39.21.17**

Vds K7 vidéo à petit prix, vds A500 à réviser px bas. **Emmanuel GROSSELIN, 1, rue Centrale, 69550 Amplepuis.**

Vds écran coul. SC 1425 800 F, vidi-ST (digi. vidéo) 500 F ST-Replay 2 (dig. son) 200 F. **Robert TKACZ, 1, rue de Savoie, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.00.10.43**

Vds Microsoft Publisher 1.0 (PAO) px : 350 F val. : 1 990 F. **Roland BOURGERON, 28, rue des Alliés, 57270 Vekange. Tél. : 82.58.11.65**

Vds CGL + lect. disquettes + moni. + nbx jx + lect. K7. **Dominique ROCCHIETTI, Les Alpilles, 3, rue Esperanto, LT. 22, appt. : 52, 33310 Lormont. Tél. : 56.86.39.16**

Vds impri. DMP 2000, Game Gear, faire offre. Cher. contacts Amiga. Éch. DP. **Nicolas LE CORVIC, appt. 1A, 129, rue de Rome, 75017 Paris.**

Vds pour sculpt. A4D : livre « maitriser sa 4D » + articles (exercices, dossiers...) + manuel sa 4D faire offre. **Frédéric JUBIER, 50, rue d'Erevan, appt. : 33, rés. Capricorne, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.45.78.60**

Vds ou éch. jx sur ST et A600 cher. pour amiga 600, Pindall Fantasies, SF2, body blows. **Morgan HERROT, 18, rue de Bourgogne, 76290 Montvilliers.**

CLUBS

Cher. aide, éch. Soluce, manuel d'orig. en Français sur Transartica. **Tanguy DEGRENNE, 6, rue Joliot-Curie, 31800 Saint-Gaudens.**

Association de créateurs de jx, ouverte à tous, rejoignez des passionnés. **Twinface, 5, rue de Taillet, 66100 Perpignan. Tél. : 68.50.29.91**

Éch. info sur log. PC Falcon 3. XX, liaison Modem, réseau local, tactiques. **Philippe HUMBERT, 80, rue Callelongue, Parc St-Anne, bât. : B, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.80.47**

Association Microquest présente Microquest n° 3, le Fanzine micro avec disquettes. Env. 10 F. **Microquest, 20, rue Anaïs, 30230 Rodilhan.**

Cher. bon grapher ST, 14 ans maxi, pour démos ou jx, sérieux. **Aronax BOOSSATON. Tél. : (16-1) 39.92.22.25**

Cher. contacts sur STE pour éch. jx, infos. **Jacques RUIZ, 30, rue de la République, 68850 Staffelfelden. Tél. : 89.55.28.67**

Association Syntax Error (Poi 1901) édite Fanzine pour PC et Atari. Env. 4 timbres à 2 F 80. **Eric MEGALLON, 57, cours Julien, 13006 Marseille. Tél. : 91.47.67.69**

C64, non ce n'est pas la fin, pour vous le prouver : New Fanzine, 1 Grat. + 1 du mois en cours 20 F. **Jean-Marie DENIS, 33, rue du G. Cuvier, 68600 Vogelsheim. Tél. : 89.72.92.25**

Cher. contact sur PC A2000 A1200 et CD 32 sur Genève (Suisse). **Frédéric. Tél. : 3.48.9.450**

Recher. personnes intéressées pr jouer à Grand-Prix de Microprose en réseau dans le 75 et 76 (PC). **Ludovic BARRIERE, 9, rue du Loup, 76000 Rouen. Tél. : 35.70.50.22**

Mégastation : le magazine disk amiga vient de créer sa hot line au 44 22 01 70 de 22 h 00 à 8 h 00. **Stéphane FOURNIER, 17, allée de la Sebille, 95800 Cergy-St-Christophe. Tél. : (16-1) 34.24.85.90**

Cher. Club Atari sur Strasbourg. **Fabrice LANG, 11, rue de Klingenthal, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.26.34.47**

Club PC one éch. ou vds softs sur PC, Amiga et SNES grand choix. **Christian SIXTE, 19, rue de Lorraine, 44210 Pornic. Tél. : 40.82.41.76**

Le numéro 20 du fanzine VGA vient de sortir, plus de 40 pages d'infos, de tests, de soluces complètes : 15 F. **VGA, 12, allée Mariotte, 87000 Limoges. Tél. : 55.06.28.26**

Vds jx sur Amiga 500, 1200, Atari à prix intéressant. **Alexandre MANGILI, BP 28, 69280 Marcy l'Etoile.**

Collectons & diffusions le Top du DP Amiga 2.0/3.0 ! Catalogue disk + disk DP en cadeau ctre 4 timbres à 3 F 50. **Axia Diffusion DP, 152, rue de BY, 77810 Thomery.**

Recher. malade d'Amiga 500-1200 et membres Coders Musaks Graphx pour création démos fanzines... **Sébastien FRESSE, rte de Saujon, 17600 Nancra. Tél. : 46.94.41.88**

Amiga Dreams n° 3 : Superfrog, Bodyblows, Cannon Fodder, Deluxe Pacman, pas gratuites, env. 4 timbres à 2 F 50. **Jérôme SENAY, 66, rue du Bois Herce, 44100 Nantes.**

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 9-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

RUBRIQUE CHOISIE :

Tilt n° 121

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

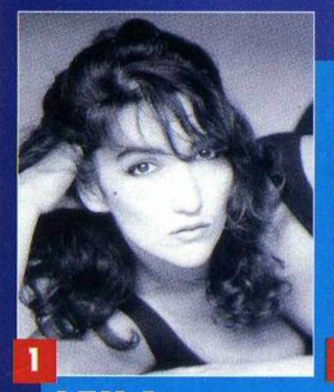
PRÉNOM :

TÉL :

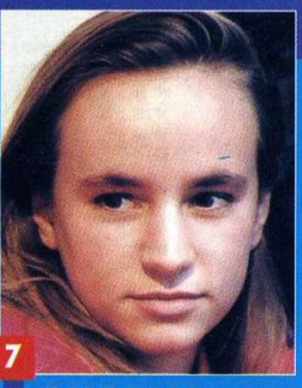
ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

DECOUVREZ LE GRAND JEU
TILT/LES NOUVEAUX OBJETS DE DESIR

VOUS LES AVEZ VUES CHAQUE SEMAINE SUR
PARIS PREMIÈRE
dans l'émission "LES NOUVEAUX OBJETS DE DÉSIR".
Elles vous présentent
un gadget high tech. Ce sont les Miss Gadget !
Participez à l'élection de la Miss Gadget du mois.
Votez pour celle qui vous a paru la plus charmante ou la plus convaincante.

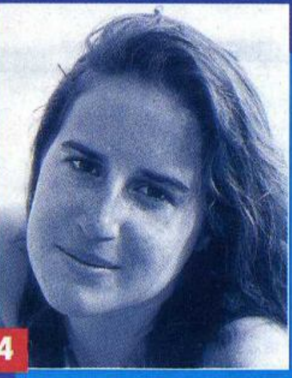


1 LEILA
OBJET PRÉSENTÉ :
TÉLÉCOMMANDE 3 EN 1
N° D' EMISSION : 1
DIFFUSION : 4 OCTOBRE 1993



7 AURELIE
OBJET PRÉSENTÉ :
LECTEUR ENREGISTREUR CD K7 ÉTANCHE SONY
N° D'EMISSION : 7
DIFFUSION : 15 NOVEMBRE 1993

Les nouveaux OBJETS DE DÉSIR : LE PREMIER MAGAZINE de l'actualité high tech. Toute l'actualité et les nouveautés concernant tous les nouveaux objets de la vie quotidienne.



4 MARINE
OBJET PRÉSENTÉ :
CD RÉVEIL PANASONIC
N° D'EMISSION : 4
DIFFUSION : 25 OCTOBRE 1993



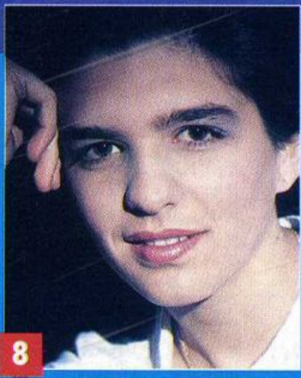
2 HELEHE
OBJET PRÉSENTÉ :
DICTIONNAIRE LAROUSSE ÉLECTRONIQUE
N° D'EMISSION : 2
DIFFUSION : 11 OCTOBRE 1993



9 MANOU
OBJET PRÉSENTÉ :
CASQUE AUDIO SANS FIL INFRA ROUGE
N° D'EMISSION : 9
DIFFUSION : 29 NOVEMBRE 1993



6 MYRIAM
OBJET PRÉSENTÉ :
TRADUCTEUR ÉLECTRONIQUE BERLITZ
N° D'EMISSION : 6
DIFFUSION : 8 NOVEMBRE 1993



8 EMMANUELLE
OBJET PRÉSENTÉ :
RÉVEIL RADIO CD PHILIPS
N° D'EMISSION : 8
DIFFUSION : 22 NOVEMBRE 1993



5 DELPHINE
OBJET PRÉSENTÉ :
MÈTRE ÉLECTRONIQUE POLAROID
N° D'EMISSION : 5
DIFFUSION : 1 NOVEMBRE 1993



3 CHARLOTTE
OBJET PRÉSENTÉ :
DATA DISCMAN PANASONIC
N° D'EMISSION : 3
DIFFUSION : 18 OCTOBRE 1993

VOTEZ POUR LA MISS GADGET DE VOTRE CHOIX

PRODUCTIONS RICHARD JOFFO



La chaîne spectacle du câble



LES EXCLUS QUI FONT MAL. LESTESTS LES PLUS COMPLETS

fnac

JE VOTE POUR LA MISS GADGET DE MON CHOIX.

Je vote pour la Miss Gadget N° :
Mon nom : .... Prénom : .... Age : ....
Adresse : ....
....
Code postal : .... Ville : ....
Numéro de téléphone (facultatif) ....

BON A RETOURNER & L'ADRESSE SUIVANTE :
PRODUCTIONS RICHARD JOFFO ELECTION MISS GADGET 30, RUE EUGÈNE CARRIÈRE 75018 PARIS

Complétez votre collection

SOS AVENTURE (LES MAITRES DE L'AVENTURE)

HORS SERIES

SOLUTIONS (MESSAGE IN A BOTTLE)

**BON DE COMMANDE
DES ANCIENS NUMÉROS DE TILT**

A retourner à *Tilt* Service abonnement
BP 53, 77932 Perthes Cedex

MC MAC-PC-CYBERPUNKS AMIGA-OXYD MAGNUM ST

BLOQUE DANS UN JEU ? APPELEZ LA HOTLINE !

Fangor l'Ent, notre spécialiste ès jeux, se tient à votre disposition TOUS LES JEUDIS DE 14H À 19H pour vous guider dans vos aventures. Pour un indice, une info, une solution à une énigme, appelez Fangor au 16 (1) 46.62.25.78 en précisant quel jeu vous donne du fil à retordre et sur quelle machine.

MC MAX SUR PC (VGA, DISQUE DUR)

Allumez votre PC et mettez-vous sous DOS (une ligne de type "C:" doit apparaître à l'écran). Introduisez la disquette dans votre lecteur 3"1/2 et taper A: ou B:. Pour installer le jeu sur disque dur il faut taper «INSTALL». Il faut un minimum de 550 Ko de mémoire disponible exécutable pour que la démo fonctionne (vérifiez avec la commande MEM). Pour lancer la démo (non-jouable), tapez MAX. MC MAX est une démo réalisée pour Tilt par Thierry Proto (voir p. XX). Cette démo originale, crée sous 3D Studio, est présentée comme une publicité pour la moto du futur.

OXYD MAGNUM SUR ST (1 MO UNIQUEMENT)

Pour lancer la démo, insérez la disquette dans le lecteur et allumez votre Atari. Le chargement est automatique (et assez long...). Le jeu contient les 5 premiers niveaux et se joue avec la souris. Vous dirigez une sphère noire avec laquelle vous devez percuter les pierres bleues. Chaque pierre ouverte révèle une couleur. Le but du jeu est de les ouvrir toutes en percutant consécutivement deux pierres qui renferment la même couleur. Des obstacles variés, gravité, précipices, bombes, etc. viennent compliquer la tâche. Sachez vous servir des divers objets mis à votre disposition.

CYBERPUNKS SUR AMIGA (1 MO UNIQUEMENT)

Pour lancer la démo, insérez la disquette dans votre lecteur interne et allumez votre Amiga. Votre but est... de massacrer tout ce qui bouge ! Vous dirigez les trois personnages simultanément au joystick. La barre d'espace permet de passer d'un personnage à l'autre pour qu'ils ramassent des objets. Pour vous connecter à un terminal, avancez dessus, mais vous ne pourrez vraiment l'utiliser qu'après avoir récupéré des disquettes. A la porte fermée, une carte vous indique la couleur de la clé nécessaire... Ramasse-la plus loin et la porte s'ouvrira automatiquement lorsque vous la franchirez.

PROBLEMES DE DISQUETTE ?
BLOQUE DANS UN JEU ?
HOTLINE TILT : LE JEUDI DE 14H À 19H.

PROBLEME DE DISQUETTE ? APPELEZ LA HOTLINE

Si votre disquette est endommagée ou illisible, il vous suffit alors de nous la renvoyer et de joindre une lettre expliquant votre problème (pensez à précisez l'ordinateur que vous possédez !). Envoyez le tout à : TILT - DISQUETTE 121, 9-13, rue du colonel Pierre Avia, 75754 PARIS Cedex 15. Si vous n'arrivez pas à installer la démo, appelez Fangor à la hotline, tous les JEUDIS de 14h à 19h. Pensez à précisez le type de machine que vous possédez ainsi que le jeu concerné et décrivez avec précision le problème que vous rencontrez. Le numéro : 16 (1) 46.62.25.78 et demandez Fangor. Il fera de son mieux pour vous aider.



SYSTEME DE NOTATION

Nous avons conçu notre système de notation pour pouvoir évaluer avec le plus de précision possible chacun des aspects d'un jeu. Vous trouverez dans cette page un détail de tous nos critères et notre barême d'intérêt.

TYPE DE JEU

Pour avoir une idée du genre de jeu testé. Les types de jeu les plus courants sont (sans ordre de prédilection) : JEU D'ACTION, ACTION-REFLEXION, JEU DE PLATES-FORMES, SHOOT'EM UP, JEU DE REFLEXION, JEU D'AVENTURE, JEU DE ROLES, JEU DE SPORT, COURSE, JEU DE COMBAT, ET SIMULATION.

1) GRAPHISMES
Avec les graphismes, nous notons le soin apporté aux dessins, la finesse des détails, l'utilisation des couleurs... Evidemment, l'appréciation peut varier en fonction des goûts de chacun et la machine utilisée mais cela donne une idée de la qualité visuelle d'un jeu.

2) ANIMATION
L'animation caractérise le dynamisme général du jeu. Est-ce-qu'il "vit" devant nos yeux ? Comment est le scrolling (s'il y a lieu) ? Les mouvements des personnages sont-ils réalistes et fluides ou bien grotesques et saccadés ?

3) MUSIQUE
La musique est-elle bonne ? Accompagne-t-elle bien l'action ? Ressemble-t-elle à une symphonie ou bien doit-on se contenter de quelques bip-bip mis bout-à-bout ?

4) BRUITAGES
En termes de bruitages, nous notons autant la variété que la qualité des effets sonore qui accompagnent le jeu. Les bruitages sont-ils réalistes ou drôles ? Correspondent-ils bien à l'action ?

5) PRISE EN MAIN
La note de prise en main évalue la prise de contact avec le jeu. Comment est le packaging , La notice est-elle complète et rédigée dans un français compréhensible ?, de suite par le jeu ou faut-il y jouer longtemps avant de l'apprécier ?

6) JOUABILITE
La jouabilité évalue la facilité avec laquelle on utilise le jeu. Le maniement est-il instinctif et bien conçu ou nécessite-il au contraire de mémoriser 42 touches tout en maniant un joystick avec les pieds ?

7) DUREE DE VIE
La note de durée de vie donne une estimation du temps qu'un joueur moyen passera sur le jeu avant de le terminer (ou de s'en lasser). Cela permet de savoir si vous en aurez ou non pour votre argent.

8) DIFFICULTE
Nous notons la difficulté sur un curseur allant de 1 (enfantin) à 5 (hyper-difficile).

9) JOUEUR(S)
Cette icône vous indique combien de joueurs peuvent participer simultanément au jeu ou se mesurer les uns aux autres (dans un wargame par exemple).

10) PRIX
Donne une idée du prix du logiciel (qui peut varier d'un revendeur à l'autre).

11) MACHINE
L'icône indique sur quelle machine le jeu est prévu pour fonctionner. «AMIGA 1 MO», par exemple, signifie qu'il nécessite un Amiga avec au moins 1 méga de mémoire. «PC 386+» signifie qu'un PC 386 semble le minimum et qu'il est préférable d'avoir une machine plus puissante.

12) INTERET (NOTE GLOBALE)
La note d'intérêt est la plus importante, c'est notre verdict final sur le jeu. C'est sur l'intérêt que vous vous baserez pour savoir s'il faut ou non acheter. Attention, l'intérêt n'est PAS la moyenne des autres notes. Tetris, doté d'un graphisme et d'une animation sommaires, n'en a pas moins un intérêt très élevé.

TOP

- Les animations 3D sont très réalistes
- Les décors sont de Syd Mead
- Le scénario n'est pas linéaire

FLOP

- Configuration lourde pour une animation fine et fluide
- Le jeu est un peu trop facile
- Ne fonctionne pas en mode protégé (mémoire XMS

BAREME DES NOTES

90%-99%
Attention, chef-d'oeuvre ! Pour peu que vous vous intéressiez un tant soit peu au genre, tous les jeux au dessus de 90% peuvent être achetés les yeux fermés. Au delà de 95%, le titre devient une grande référence (Dungeon Master, Tetris, Lemmings, Civilization).

80%-89%
Un très bon jeu et certainement l'un des meilleurs investissements du moment. Les softs comme ça ne courrent pas les rues. Si vous êtes amateurs, précipitez-vous dessus !

70%-79%
Voilà un jeu sympa qui vous fera passer d'agréables moments. Certes, ce n'est pas un must mais ses qualités le distinguent de la masse et en font un achat potentiel.

50%-69%
Ce jeu est moyen et son achat ne se justifie que si vous êtes un fan irreductible du genre. Mais attention, vous risquez d'être déçu !

30%-49%
Soyons clair : à ce stade-là, le jeu est carrément mauvais. Si vous l'achetez quand même, il ne faudra vous en prendre qu'à vous même !

01%-29%
Quelle horreur ! En dessous de 30%, un jeu ne vaut guère plus que le prix d'une disquette vierge. A éviter absolument !

CODE DES PRIX DE TILT

A = jusqu'	à	99F	F = 500	à	599F
B = 100	à	199F	G = 600	à	999F
C = 200	à	299F	H = 1000	à	1499F
D = 300	à	399F	I = 1500	à	1999F
E = 400	à	499F	J = 2000	à	3000F

GUIDE DES SORTIES DU MOIS

Cette rubrique vise à vous renseigner le plus précisément possible sur la parution des produits en boutique. En effet, il arrive parfois que la sortie d'un jeu soit retardée par rapport à la date du test. Pour vous aider à vous y retrouver, notre page des Sorties du mois vous indique ce qui est réellement sur les étalages, à quel prix, et dans quel numéro de *Tilt* le test a été effectué.

NOM	MACHINE	PRIX	EDITEUR	TILT N°
Aces over Europe	PC	D	Dynamix	121
Airbus A320	ST	D	Thalion	-
Alien Breed II	PC, AMI	C	Team 17	121
Breakline	MAC	C	Kalisto	118
Combat Air Patrol	AMI	C	Psygnosis	-
Dark Sun	PC	D	SSI	119
Darkseed	MAC	D	Cyberdreams	102
Eye of the Beholder III	PC CD	D	SSI	115
Fields of Glory	PC	C	Microprose	116
Frontier	PC, AMI	D	Konami	121
Goblins 3	AMI	D	Coktel Vision	-
Historyline 1914-1918	PC CD	D	Blue Byte	108
Jurassic Park	PC	D	Ocean	119
Legend of Valour	ST	D	US Gold	108
Magic Boy	AMI, PC	C	Empire	-
Myst	MAC	D	Broderbund	-
OM Super Football	AMI	C	Ocean	121
Oxyd Magnum	PC, AMI, MAC	C	Dongleware	-
Return to Zork	PC, PC CD	D	Infocom	119
ShadowCaster	PC	D	Origin	114
Simon the Sorcerer	PC	D	Adventure Soft	154
Strike Commander : Tactical Operations	PC	B	Origin	-
Theatre of Death	AMI	C	Psygnosis	-
Tornado	PC CD	E	Digital Integration	117
Ultima Underworld I et II	PC CD	D	Origin	100/111

L'AVALANCHE DE JEUX VA CONTINUER EN CE DÉBUT 1994 ! DÉCOUVREZ, ENTRE AUTRES...

INCA 2

La suite d'Inca arrive tout droit des studios Coktel Vision. Les graphismes sont encore plus beaux et on nous promet une interactivité et une jouabilité supérieures.



SUBWAR 2050

Le superbe simulateur sous-marin de Microprose vient de crever la surface ! Trop tard pour apparaître dans ce numéro mais vous aurez droit au test complet le mois prochain.

THE SETTLERS

Le nouveau jeu de stratégie de Blue Byte est enfin terminé et il est encore mieux qu'il n'en avait l'air. Vous allez passer des heures à diriger les Settlers (colons). The Settlers sera-t-il un concurrent sérieux pour Génésia ? Réponse au prochain numéro.



EVASIVE ACTION !

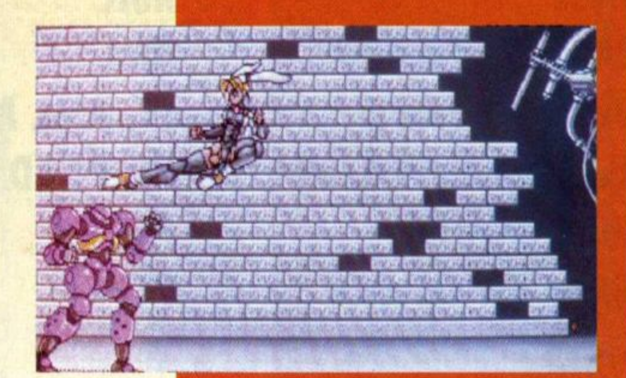
Evasive Action est le nouveau simulateur de Glynn Williams, l'auteur de Warhead. Il s'agit d'un jeu de Dogfight doté d'une superbe 3D. Test le mois prochain.





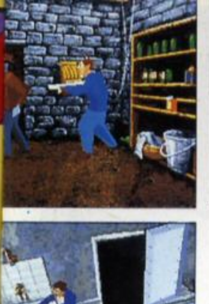
METAL & LACE

Le jeu de combat sexy de Megatech est disponible aux USA. Nous l'avons reçu, ainsi que son data disk interdit aux moins de 18 ans. Metal & Lace est-il aussi hot et aussi fun qu'il en a l'air ? Verdict en janvier !



MAIS AUSSI...

ZOOL 2, BLOODNET, MASTER OF ORION, LEISURE SUIT LARRY 6, GABRIEL KNIGHT, QUEST FOR GLORY IV, POLICE QUEST IV, INCA 2, INCREDIBLE TOONS, LAMBORGHINI ET BIEN D'AUTRES.











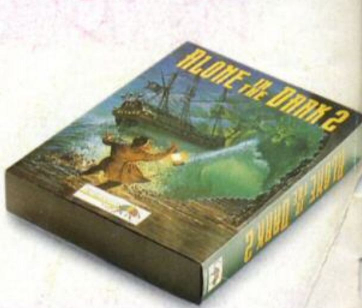




Même le soir de Noël, One Eye Jack ne vous fera pas de cadeau.

EDWARD CARNBY, LE DÉTECTIVE DE L'ÉTRANGE REVIENT.

Votre ami Stricker a mystérieusement disparu alors qu'il enquêtait sur le kidnapping d'une fillette. Pour Edward Carnby, la réponse à cette double énigme doit se trouver à Hell's Kitchen, le sinistre repaire de One Eye Jack, un caïd de la pègre. En cette nuit de Noël 1924, vous décidez d'aller explorer l'imposante demeure, perchée sur une falaise vertigineuse. Mais à Hell's Kitchen on a la désagréable habitude d'accueillir les visiteurs à grandes rafales de mitraillette Thompson. *Alone in the dark 2* marque le retour d'Edward Carnby, pour une grande aventure où prohibition, rites vaudous, vaisseaux fantômes et voyage dans le temps se mêlent dans un scénario riche en rebondissements. Vous n'avez toujours pas peur du noir? Alors bienvenue dans *Alone in the Dark 2*. Mais prenez garde à ce que cette veillée de Noël ne se transforme pas en veillée funèbre.

Features:
Flash-backs, gros plans et effets spéciaux, pour plus de 50 heures de jeu. • Animations 3D en temps réel des personnages et des objets. • Plus de 230 décors animés. • Réalisme saisissant et grande fluidité d'action grâce à un moteur optimisé. • Vision "cinéma" du jeu, avec des angles de vue différents selon la position des personnages dans le décor.




JOUEZ ET GAGNEZ AU 36 68 30 20
Pour gagner des jeux de cartes Alone in the Dark 2 et des logiciels "Jack in the Dark"
Appelez le 36 68 30 20 (2,19 la minute)



Je désire recevoir une documentation gratuite sur l'ensemble des produits INFOGRAMES

NOM : ______ PRENOM : ______

ADRESSE : ______

CODE POSTAL : ______ PAYS : ______

TEL : ______ TYPE D'ORDINATEUR : ______



Coupon à remplir et à retourner à :
INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE Cedex - FRANCE

G4



OLYMPIQUE DE MARSEILLE SUPER FOOTBALL

OLYMPIQUE DE MARSEILLE

DROIT AU BUT

DEVENEZ UNE VEDETTE
DE L-O.M. EN JOUANT
SUR VOS MICROS.

Bientôt disponible sur:
ATARI ST/STE
CBM AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES

ocean

3615 OCEANSOFT
SOS OCEAN : (1) 40 53 03 48

OCEAN [illegible] un CLUB [illegible] service de [illegible] consommateurs:
* Les S.O.S. OCEAN [illegible] où les joueurs peuvent obtenir des aides et des astuces en temps réel.
* Un Minitel 3615 OCEANSOFT

OCEAN FRANCE, 25 Bd Berthier 75017 Paris. Tél: (1) 40-53-92-86. Fax: (1) 42-27-95-73

TILT

DISK 121

MC MAX

DE THIERRY PROTO SUR PC

DEMO JOUABLE

DECEMBRE 1993

